30 Juni - 24 August
Nr. 10/11 2. årgang
Kr. 36,00

HiScore Professionel

PC AMIGA CD32 CD-ROM

World Cup USA '94

Se de nye VM-spil til computeren

Så er den her! AMIGAvisen er på gaden

Konkurrence

Vind masser af Sierra-spil i månedens konkurrence

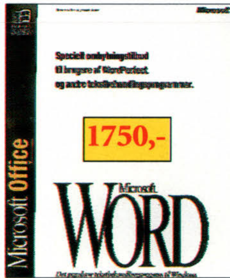
Anmeldelser af de nyeste spil



MicroSoft Shop

Masser af Microsoft produkter på lager

Word 6.0 trade up





Et lille udpluk af vores MicroSoft produkter

Excel 5.0 trade up	1750,-
Publisher 2.0UK	1398,-

Microsoft CD titler:

Beethoven 9th symphony	698,-
Art Gallery	698,-
Cinemania	498,-
Encarta 1994	1398,-



Tulip COMPACT 486sx/25



Kun 8995,-

- Opgraderingsokkel til 50MHz
- 4MB RAM (Maks. 20MB)
- 170MB harddisk
- XVGA 1024x768 Ni
- Maks. farver 16.7 mio.
- 3 x 16 bit udvidelsesstik
- System Configuration Protection
- 14" SVGA farveskærm lavstråling MPR II
- Tastatur & mus
- DOS 6.2 & Windows for Workgroups 3.11
- 3 års garanti (Gælder ikke farveskærmen)



CD-ROM titler: Bl.a. CD-mediashare nr. 1-12 til priser fra **129,-**

Sony Intern Double Speed CD-ROM inkl. kontroller **1798,-**



Grafik kort

Stealth Pro 1MB VLB	2298,-
Stealth Pro 2MB ISA	2898,-
SuperVGA 512kb	RING!

Lydkort

Gravis Ultra Sound	1998,-
Soundblaster 16 Basic	1198,-
Soundblaster 16 Value	1098,-
LogiTech SoundMan	498,-



LogiTech ScanMan 32WIN
32 gråtone håndscanner incl. OmniPage Direct (OCR)
Kun 1098,-



KOMPAS LE v1.79
Max. 500 posteringer
Økonomistyring med finans, debitor, kreditor, lager, ordre & indkøb
50,-

Backup bånd

DC 2120 Uformateret	160,-
DC 2120 Formateret	198,-

Disketter

10 stk. Dysan Color HD DOS-formateret	98,-
10 stk. Presision HD	59,-

Disketterne er incl. labels og formaterings garanti



Kanontilbud 199,-

Dantekst 3.46 med stavekontrol (3.5" eller 5.25")

BETAFON Hard- & Software *Center* • **BETAFON** Hard- & Software *Center* • **BETAFON** Hard- & Software *Center*

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233

Åbningstider:
Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
Langlørdag 9.00-16.00

Vi har også eget computer værksted på samme adresse. Vi er bl.a autoriseret Commodore værksted

Betafon's nye support BBS: Airline Service BBS 36460848. Åbent 24 timer alle ugens 7 dage. USRobotics HST Dual Standard 16.800 baud. SysOp Søren Christensen

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



- ☐ Prisliste PC
- ☐ Prisliste PC spil
- ☐ Beta-Club
- ☐ Hermed bestilles:
- ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
- ☐ Prisliste Amiga spil
- ☐ Betalog 2 Amiga hardware

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: ____________
Adresse: ____________
Postnr./by: ____________
Evt. tlf. ____________

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

INDHOLD


Redaktionen på sin årlige sommerudflugt.



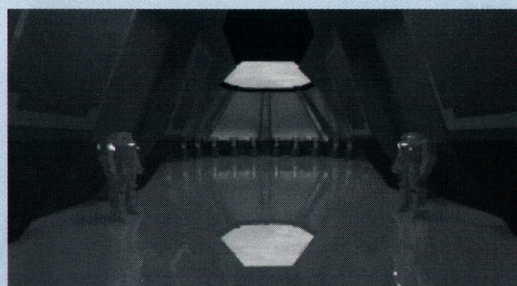
Zap-kassen

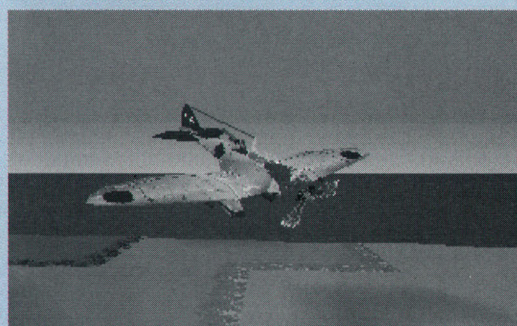
Hit-Listen

Annoncører

SPIL







Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Chefredaktør:
Robert Vanglo

I redaktionen:
Jan Holm

Medarbejdere:
Thomas Agatz, Christian Estrup, Jon Wichmann Hansen, Thomas Henriksen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Abonnements-service:
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
Postgiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre: kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre: kr. 170,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver bedes du først rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34
Salgschef: Thomas Cuno Larsen
Salgs-konsulent: Jakob Elk
Produktion: Seriffen

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81-83
2200 København N
Telefontid: 11:00-15:00
Telefon: 38 33 10 09
Telefax: 38 33 31 34

Produktion:
Dansk Medie Hus ApS
ABK Sats ApS
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Tegninger og fotos:
M. Hoffmeyer

Distribution:
Dansk Centralagentur DCA A/S
Avispostkontoret

Forsidebilledet fra spillet Outpost er venligst udlånt af Sierra On-Line UK

ISSN: 0909-07890

Lederen

Når solen står højest på himlen, fuglene synger og vandet i 'havet omkring Danmark' bliver varmt, er det svært ikke at lade sig lokke ud i Guds egen natur. Men hvad sker der med computeren i den periode?

En død periode...

Traditionelt er sommeren en stille tid i næsten alle brancher på nær isbranchen. Alle indendørssysler bliver nedprioriteret i forhold til 'det gode vejr', 'badevandstemperaturer' og lignende sygelige klicheer. I arbejdsværelset, dagligstuen, børneværelset eller på toilettet må computeren så stå at kede sig i de få måneder, nogle har valgt at kalde sommer.

Regnvejr i juli er jo heldigvis ikke noget ukendt fænomen, så mon ikke computeren bliver hevet frem en gang imellem? Om ikke for at blive spillet på, så for at at holde *regnskab* med nedbørsmængden. Under alle omstændigheder vil der over sommeren dukke en bunke spændende nyheder op, men disse kan du læse mere om i KortNyt og BackStage.

Føler du dig dog mere inspireret til lidt lænestolslæsning, har vi her på redaktionen gjort vores til, at du vil have rigeligt læsestof til juli-måneds gråvejrsdage. Til gengæld lader vi dig en smule i stikken i august, hvor vi ikke udkommer. Næste gang vi er på gaden er derfor torsdag den 25. august, hvor september-nummeret rammer landets kiosker.

KoreAmiga i vente

Tilsyneladende hylder man hos Commodore i Viby J. princippet om, at intet nyt er godt nyt. Under alle omstændigheder ønsker man ikke at kommentere de seneste rygter om deres fremtidige virke og ejer.

Imidlertid er det kommet redaktionen for øre, at forhandlinger med det koreanske radio/TV/video firma Samsung har ført til et endeligt resultat. Fra flere kilder anføres, at Samsung har overtaget Commodores aktiver og vil videreføre produktlinien under eget navn. Samsung har længe været inde i billedet som følge af deres rolle som underleverandør af Commodores skærm-program.

Samsungs interesse i Commodore falder lige for. Til trods for, at Samsung placerer sig som en af giganterne på det globale radio/TV-marked, har firmaet kun mindre andele af det europæiske marked - et marked, hvor Commodore har støvlerne solidt plantet i mulden med et veletableret distributionsnet. En forbedret position på EU-markedet kunne Samsung dog have opnået på flere andre måder, og da man allerede er på forkant, rent teknologisk, rejser spørgsmålet sig: Hvorfor Commodore?

Svaret skal måske findes i fremtidens multimedie-drøm. En forestilling om det cyberagtige husalter, hvor computer, videomaskine, TV, radio, CD-afspiller, DAT-båndoptager og tilsvarende elektronisk habengut kombineres i én samlet enhed, er hverdag imorgen på direktionsgangene i de store elektronik-koncerner. Commodore kan med Amiga-teknologien blive hjørnestenen i denne fremtidsvision, der måske ikke ligger så langt væk endda.

For Commodore vil udviklingen først og fremmest betyde et gevaldigt økonomisk vitamintilskud. Med den koreanske pengetank i baghånden vil der blive mulighed for at lancere en mere forbrugervenlig prisstrategi, sikre leverancerne til butikkerne og ikke mindst markedsføre produkterne, som de bør markedsføres. Hvorledes en ny virksomhedsstruktur kommer til at se ud, forlyder der endnu intet om, men en række ændringer må forventes.

Som nævnt i begyndelsen synes Commodore Scandinavia's ledelse at tilhøre det tavse flertal, og det har derfor ikke været muligt at få af- eller bekræftet vore kilders oplysninger hos Commodore selv. Man har tydeligvis fået mundkurv på af hensyn til den nye partner. Der er næppe tvivl om, at overtagelsen af Commodore vil betyde en vis uro i interessentens aktiekurser, hvorfor man vil forsøge at holde dennes navn hemmeligt, indtil alle detaljer er faldet på plads.

Med tanke på den seneste udvikling i den politiske situation i Korea må man blot håbe, at Commodore ikke kommer til at undgælde for Murphy's lov. Det ville jo være tragisk, både udfra et humanitært og et forretningsmæssigt synspunkt, hvis Samsungs sydkoreanske hovedkvarter blev jævnet med jorden, endnu før den første KoreAmiga har forladt fabrikken.

Ha' en rigtig god sommer!

Robert Vanglo
Chefredaktør

ACTION NEWS

Vidste du, at...

... Roland-lyd på dit Sound Blaster-kort? Rolands nye udvidelseskort indeholder den originale Roland Sound Canvas-chip i GM-udgaven, SCD-10, eller GS-udgaven, SCD-15. Anbring kortet i udvidelsessoklen på Sound Blaster 16, eller kompatible kort, og MIDI-delen forvandles til en fuldt professionel Roland-synthesizer, som du nu kan bruge i spil, multimedia eller professionelle musikprogrammer. Med kortet følger forskelligt software, heriblandt DoReMix, hvor man kan komponere/kombinere musikstykker, der selvfølgelig kan afspilles i andre programmer. Tlf.: 3195 3111.

... 15 milliarder år gammelt lys er påvej til din PC-skærm? *Universet på PC* er en helt,ny astronomibog, der sætter enhver stjernefreak i stand til at dyrke sin interesse inden for hjemmets fire vægge, foram PC'en. Med bogen følger to disketter, fyldt med billeder fra universet, samt et billedbehandlingsprogram, så de ufattelige mængder af oplysninger, der ligger gemt i billederne, kan udnyttes. Nogle af billederne er dannet af lys, der har været undervejs i milliarder af år, udsendt fra fjerne galakser længe inden Jorden blev til. Andre billeder viser mere kendte himmellegemer og beretter om planeter, stjernetåger, supernovaer, pulsarer og meget andet. *Universet på PC* er skrevet af Jan Teuber, udgives gennem Teknisk Forlag og koster kr. 248,-. Tlf.: 3121 6801.

... Super CD 32 er et ny ultimativt joypad til Amiga CD 32? Super CD 32 er et produkt i Competition Pro-serien, hvilket i sig selv burde borge for kvaliteten. Med et væld af forskellige funktioner burde selv den mest erfarne Nintendoejer blive både gul og grøn af misundelse. Super CD 32 er et godt alternativ til det knap så imponerende joypad, der følger med i CD32-pakken og det bedste er prisen på 249,- kroner. Det er Betafon, der har været først med nyheden! Tlf.: 3314 1233.

Nye spillere i spilbranchen

Traditionelt har det private computermarked ikke haft de store PC-firmaers interesse. Alle må dog erkende, at der sælges PC'er som aldrig før, og at ca. halvdelen af disse bliver lykkeligt fordelt ude i de danske hjem.

Flere firmaer har nu fået øjnene op for dette enorme potentiale, men har ligeledes måttet erkende, at det næppe vil være muligt at sælge produkterne i deres nuværende form, endsige pris, til dette marked.

Man har derfor besluttet at lancere udvalgte produkter i særlige eller 'neddroslede' udgaver, til priser, der harmonerer bedre med den private brugers formåen og behov. Således har WordPerfect Danmark sendt en 'lavpris-udgave' af flagskibet *WordPerfect*, ved navn *LetterPerfect*, på gaden, mens Microsoft promoverer en 'skrabet' version af deres *Microsoft Office* pakke. IBM har for kort tid siden introduceret deres *OS/2 for Windows* til en vejledende udsalgspris på kr. 595,- inkl. moms, hvilket i sig selv signalerer en ny stil.

I et forsøg på at skabe interesse for OS/2 blandt de private PC-brugere har man sågar besluttet at indlemme PC-spil i produkt-sortimentet. Der er dog ikke tale om særlige OS/2-spil, men derimod spil som du bedst kender dem. IBM leverer sine produkter til flere af landets store forretningskæder, og disse tilbydes nu også leverancer af spil fra softwarehuse som Virgin, MicroProse, LucasArts, Maxis etc., ligesom de såkaldte edutainment-programmer er blevet en del af den nye produktlinie.

IBM har dog ikke planer om selv at nedsætte sig som importør af underholdningssoftware. Istedet har man indgået aftaler med landets eksisterende spil-grossister, så man kan sprede OS/2-platformen fra kontormiljøerne og ind i danskernes stuer.

AmigAvis ser dagens lys

Bladet som alle Amiga-ejere har gået at sukket efter er kommet på gaden. Sig *pænt goddag* til AmigAvisen! I AmigAvisen finder du masser af softwaretests, hardwaretests, artikler og spilanmeldelser, alle sammen kun om Amiga. Avisen er på 32 sider i 'BT-format', så der skulle være rigeligt læsestof til den håbløse danske sommer.

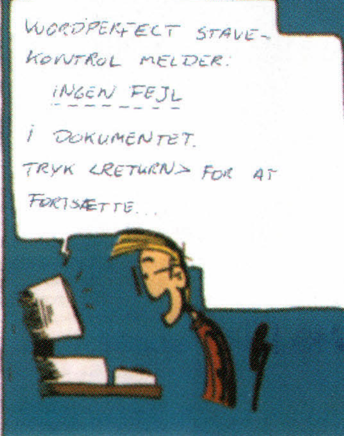
Det bedste af det hele er dog, at AmigAvisen er GRATIS! Det koster dig måske kun en busbillet, når du skal hente den hos din forhandler. Avisen ligger klar ude hos forhandlerne når du læser dette, så se bare at komme i omdrejninger - besøg din forhandler, allerede idag!

Abonnent konkurrencevindere

I HiScore Professionel nr. 7 udskrev vi en stor abonnentkonkurrence, hvor vi opfordrede vore læsere til at indsende tekstforslag til vor faste indslag, tegneserien 'På redaktionen'. Vi har modtaget rigtig mange sjove, vanvittige og talentfulde forslag, så det har været svært at vælge de bedste ud. Dommerkommiteen har dog måttet foretage et endeligt valg, og her er de fem heldige vindere af et årsabonnement:
Lars Andersen, Varde, John Bruun, Glostrup, Simon Kruse Rasmussen, Åbyhøj, David Arnholm, Stubbekøbing, Jakob Kastrupsen, Lystrup.

Vi har desværre ikke haft plads til at bringe alle vinderforslagene denne gang, men håber at få plads i det kommende nummer. Som en forsmag kan du dog grine, græde, hyle eller blot smile af Lars Andersens indsendte tegneserie-strip.

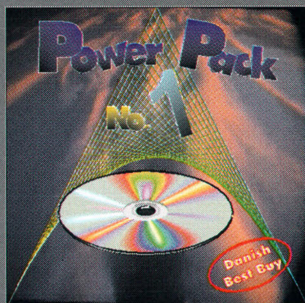




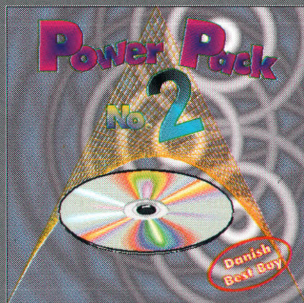


Nye CD-titler , nye priser ....

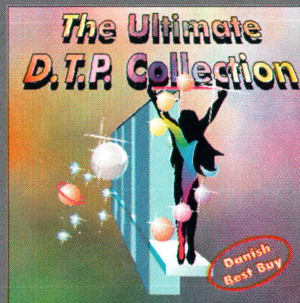
Leverandør til det danske computermarked



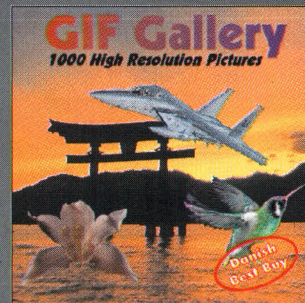
Shareware (DOS/Windows)
kr. 99,-



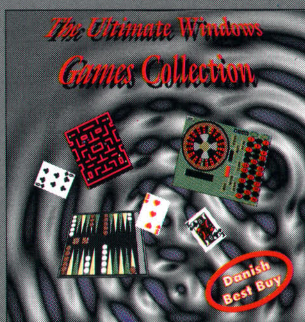
Shareware (DOS/Windows)
kr. 125,-



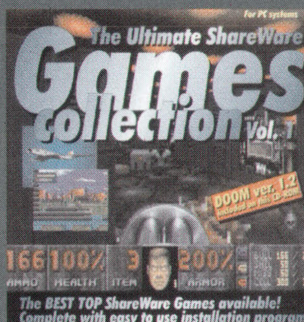
D.T.P. & Billedbehandling
kr. 125,-



GIF billeder
kr. 125,-



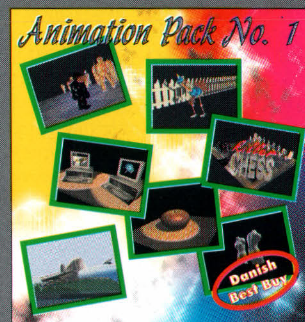
Shareware spil til Windows
kr. 125,-



Shareware spil til DOS
kr. 148,-



Shareware spil til DOS
kr. 99,-



FLI & FLC animationer
kr. 99,-



GIF billeder til voksne
kr. 99,-



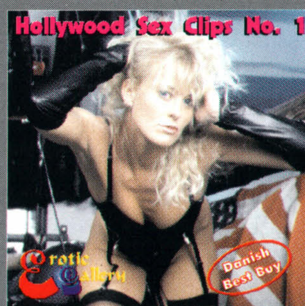
GIF billeder til voksne
kr. 99,-



GIF billeder til voksne
kr. 125,-



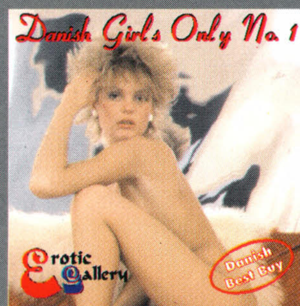
Interaktivt spil til voksne
kr. 195,-



Filmklip til voksne
kr. 148,-



Filmklip til voksne
kr. 148,-



GIF billeder til voksne
kr. 175,-



GIF billeder til voksne
kr. 195,-

Vi har også masser af CDer til Amiga & Macintosh

CD Mekka

Vestergade 52
8000 Århus C
Tlf: 86 786120
Fax: 86 786119

Neustadt 61
24939 Flensburg
Tlf: 0049 461 470311
Fax: 0049 461 470311

Vi sender gerne ...

Samtlige priser er i danske kroner og incl. 25% moms.
Der tages forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Vidste du, at...

... **Steven Spielberg** har en? George Lucas og Sidney Poitier har også fået en. Og Oliver Stone og Angelica Huston har en. Var det ikke noget for dig at få en? Ligesom de 300 filmstjerner, instruktører og forfattere, der fik foræret et eksemplar af Microsoft Cinemania '94, da de deltog i en sammenkomst i Hollywood for at mindes den legendariske instruktør Fred Zinnemann. Microsoft Cinemania '94 er en ny CD-ROM, der indeholder helt up-to-date informationer om praktisk talt alt om film og de mennesker, der producerer og medvirker i dem. Mere end 20.000 biograffilm, videoklip fra en snes klassikere, mere end 2.000 portrætter af filmstjerner, 900 still-billeder, 4.000 biografier, 150 filmdialoger og 100 uddrag af temamusik og -sange fra kendte film - ja, det er hvad der er blevet plads til! Selvfølgelig bliver man heller ikke snydt for diverse artikler om film og deres skabere, ligesom en komplet fortegnelse over Oscar-nomineringer og -vindere naturligvis også er at finde. I sandhed en film-guide af dimensioner. Tlf.: 4489 0100.

Sort-hvid nostalgi på CD-ROM

PhotoDisc er en omfattende samling af professionelle fotografier, udgivet på CD-ROM, af det amerikanske firma 21st Century Media. Hele serien omfatter over 3.500 billeder, der afgiftsfrit kan benyttes i enhver form for præsentations- og reklamemateriale. Den nyeste udgivelse hedder Retro Americana og indeholder 336 sort/hvid fotografier i topkvalitet. Alle billeder er fotograferet af den amerikanske reklamefotograf George Marks, der fra 1920 til langt ind i 60'erne skildrede amerikanernes hverdag, gennem sit kamera.

Fotografierne er indscannet i en opløsning på 1056 punkter pr. tomme (dpi). Gråtonerne er derefter nøje justeret, hvorefter billederne til sidst er fuldstændigt renset for 'fnidder'. Hvert fotografi er derpå lagret på CD-ROM i formatet 8,5 x 11 tommer (ca. A4-størrelse) i to opløsninger. Den ene er på 72 dpi og kan bruges til en hurtig præsentation af billedet på skærmen, mens den anden er på 300 dpi og dermed fuldt anvendelig til professionel udkørsel på f.eks. film til tryk.

Med Retro Americana følger et trykt katalog, der giver et hurtigt overblik over det omfattende billedarkiv. På CD-ROM'en ligger desuden programmet Image Browser, så



man hurtigt kan finde det rigtige billede og se, hvorledes det tager sig ud på skærmen.

Retro Americana er den 11'te disk i PhotoDisc-serien, der hver koster ca. 3.500,- kroner. I serien findes også et såkaldt Starter Kit, der består af to CD-ROM skiver med eksempler fra det omfattende billedarkiv. Ialt indeholder pakken 2.800 fotografier i den lave opløsning på 75 dpi samt 25 fotografier i den høje opløsning på 300 dpi. Udsalgsprisen for dette ligger på ca. 875,- kroner.

Yderligere oplysninger om PhotoDisc hos:

DenniTech ApS, tlf.: 3552 0211

Bonus vinder

Nu skal det jo helst ikke blive en vane - det der med at smide om sig med præmier til højre og venstre. Alligevel synes vi at ihærdighed og trofasthed bør præmieres, hvorfor vi i denne måned har en *bonus vinder*.
Hvordan bliver man så'n en, spørger du? Joh, man er fast abonnent på HiScore Professionel, helt tilbage fra den spæde start, og man sender altid ind til konkurrencer, Zapkasse etc. Kort og godt, man er en ægte 'groupie'.

Prisen som bonus vinder kan derfor ikke tilfalde andre end vor suverænt mest trofaste læser: Pia Juhl, Esbjerg.
Der er en præmie påvej til Pia.



Vidste du, at...

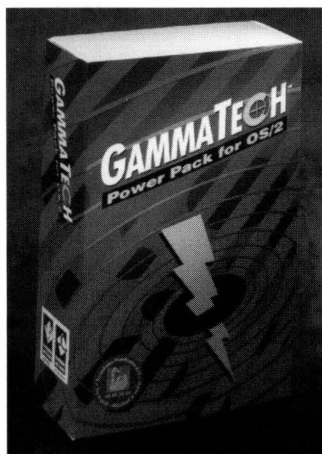
... Amiga Billedguide til Workbench 2 og 3 giver en let, visuel indgang Amigaens brugerflade, hvor mere end 1200 skærmbilleder guider læseren igennem Workbenchens mysterier? Bogen, for sådan en er det, er tænkt som en appetitvækker til dem, der gerne vil kende lidt mere til disse systemer, uden at skulle læse tykke engelske bruger-manualer. Målet med bogen er, udfra skuffer, menuer og ikoner, at beskrive styresystemernes virkemåder og muligheder på en let tilgængelig vis. Bogen, der udgives af Teknisk Forlag, er skrevet af Freddy Thunø og koster kr. 258,-. Tlf.: 3121 6801.

... der i starten af juni måned åbnede en ny spil-forretning på Frederiksberg? Cybercom er forretningens navn og med beliggenheden på Falkoner Allé 15 har man placeret sig midt i byens PC-hjerte. Falkoner Allé er på få år blevet et rent Mekka for PC-kunder når det drejer sig om hardware, men nu er det altså også blevet muligt at få fat i de nyeste PC-spil på gaden, der tager sin begyndelse ved Frederiksberg Rådhus. Cybercom forhandler spil på både disketter og CD-ROM og har iøvrigt planer om et stort 'multi-medie rum' i kælderen under forretningen. Tlf.: 3123 0960.

... Windows for Workgroups 3.11 nu har overhalet Windows 3.1 som verdens mest solgte operativsystem? Antallet af solgte WfW 3.11 programpakker samt opgraderingsversioner rundede i januar 1994 300.000 stk. Med et totalt salg på over 500.000 stk. på kun to måneder er salget af WfW 3.11 i dag ti gange højere end i de to første måneder efter lanceringen af den første Windows for Workgroups i efteråret 1992. Det er ikke mindst salget i Europa, der er årsag til den voldsomme vækst. Som eksempler kan nævnes Sverige og England, hvor Windows for Workgroups 3.11 nu udgør over 70% af det totale salg af Windows operativsystemer. Tlf.: 4489 0100.

Ska' det være OS/2?

Sådan synes firmaet GammaTech Inc. at spørge, for de har nemlig sendt en ny værktøjskasse på gaden, netop til OS/2. Produktet hedder *Power Pack for OS/2*, og en let anvendelig og brugervenlig sag, der inkluderer fire kraftfulde værktøjer til OS/2 brugere.



Extended Attributes (EA) er filobjekter, som indeholder informationer om en fil. Det siger sig selv at der kan opstå problemer, hvis disse EA'er bliver ødelagt eller slettet. Med Power Pack's *EA-editor* kan du danne, slette eller ændre disse informationer i ASCII eller HEX-format. Med *INI-editor* kan du ændre og vedligeholde dine standard OS/2 INI-filer, danne helt nye filer, ændre nøgleværdier etc. *HotKey* sætter dig istand til at opsætte dit tastatur således, at du hurtigere og lettere kan udføre de mest almindelige daglidagsfunktioner. Men hvad er en Power Pack uden en screen saver? Pakken har derfor også en indbygget *Screen-Saver*, der kan beskytte din monitor og forhindre at skærmbilledet 'brænder fast' i de perioder, hvor du ikke arbejder med PC'en.

Yderligere information om Power Pack kan fås hos:
Swanholm Distribution A/S, tlf.: 4593 3434

Orfeus Prisen 1994 uddelt

I forrige nummer af HiScore Professionel kunne man læse en artikel om de mange Orfeus-programmer, der findes til undervisningsbrug. Hvert andet år uddeles den såkaldte Orfeus Pris af Orfeus og Lærerstandens Brandforsikring for at sætte fokus på nye inspirerende edb-aktiviteter i skolerne.

Priserne uddeltes i år i tre kategorier: *Den bedste beskrivelse af et undervisningsforløb, der anvender edb; Det bedste, danske undervisningsprogrammel og Den bedste idé eller det bedste design til et nyt undervisningsprogram.*

Vinderen i den første kategori blev Helen Klavsen fra Hanssted skole i Valby, for hendes beskrivelse af *Computer, arkitektur og design*. Helen Klavsen havde fortalt, hvordan hun arbejdede med edb i sin 3. klasse i fagene billedkunst og matematik. Vinderen i kategorien 'Det bedste undervisningsprogram', blev forfatteren Jan Ethelberg for sit *Naturprogrammet - ind i naturen*. Jan Ethelberg havde lavet en flot CD-ROM om naturens kredsløb, dyr og planter. Vinderen i den sidste kategori blev en gruppe lærere tilknyttet Datacentret ved Odense Skolevæsen, Lars Groth, Karsten Henningsen, Finn Kapper, Alan Sørensen og Irene Vittrup for deres ide *Fugle på Viggelsø*. Alle fugle på naturreservatet Viggelsø i Odense fjord beskrives i deres multimedie-program.

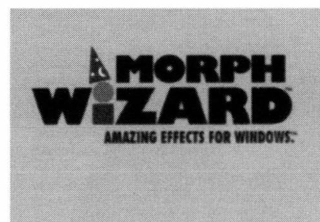
Udover æren ved at modtage Orfeus Prisen 1994 modtog vinderne i hver kategori også en mere kontant påskønnelse, nemlig 15.000 kroner, som skal anvendes til en studierejse til den 6. verdenskonference om edb i undervisningen, der foregår i England næste år.

Sommer Vinder

Vinderen af sommer-konkurrencen i forbindelse med vor læserundersøgelse i HiScore Professionel nr. 8, blev ganske passende:

Ingrid Margrethe Sommer, Valby,

der modtager et gavekort på kr. 3000,- til en ferierejse.



Trolddom og billed-tryllerier

Fra software-distributøren DenniTech forlyder det, at de har opnået eneforhandlingen af Image Wizardry serien til Windows. Serien omfatter en række billedbehandlings-programmer fra det amerikanske firma ImageWare Software, Inc.

Grundpakken i serien er Image Wizard, der giver brugeren adgang til manipulation med enhver form for billedmateriale - det være sig indscannede fotos, videobilleder, tegninger eller billeder fra fotoarkiv på CD-ROM.

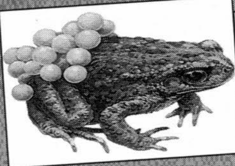
Blandt de mange anvendelser kan nævnes retouchering, beskæring, farvejustering eller andet arbejde med detaljer. Der er dog også mulighed for at manipulere med et eller flere større elementer, f.eks. hvis man vil tilføje eller fjerne familiemedlemmer fra feriefotos, placere kendte kommunalpolitikere foran et af byens lokale værtshuse, eller blot skabe sine egne fantasifulde scenarier.

Er man til mere specielle effekter som morphing, hvor to eller flere billedelementer gradvist blandes og smelter sammen, kan Image Wizard udvides med programpakken Morph Wizard. Morph Wizard kan valgfrit indlægges som et separat program, eller som en udvidelse af funktionerne i Image Wizard. Begge programmerne kan håndtere en række af de mest anvendte fil-formater, såsom TGA, TIFF, GIF, PCX, BMP, CMP, JPEG, RLE m.fl. Desuden kan programmerne arbejde med både 8-, 16- og 24-bit farver. Image Wizard vil komme til at koste ca. 1.895,- kroner ude i butikkerne, mens Morph Wizard vil komme til at ligge på 1.650,- kroner.

Yderligere information hos:

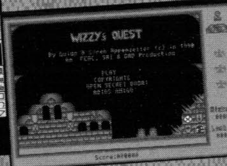
DenniTech ApS, tlf.: 3252 0211

AMIGA EXCLUSIVE

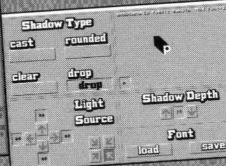

Color Clip Art-pakke



CG fontspakke



Mega spilpakke



Desk Top Video-pakke


Clip Art-pakke nr.1


Clip Art-pakke nr.2

Hardware

Acceleratorkort

SupraTurbo28: 28 mhz turbokort til Amiga 2000 *1195.-*
SupraTurbo28: 28 mhz turbokort til Amiga 500 *1195.-*
GVP A1230-II "JAWS" turbokort til Amiga 1200.
Kan udvides med 68882 FPU (PGA) og op til 32 Mb ram.
GVP A1230 S-II, 40 Mhz 68EC030, 4 Mb ram *4595.-*
GVP A1230 S-II, 50 Mhz 68030 MMU, 4 Mb ram *6595.-*
50 Mhz FPU (PGA) co-processor til A1230-II *1495.-*

Supra Modem

Externt: 2400 baud, incl kabel og software *795.-*
Externt: 14400 baud, V.32bis, **incl.** kabel, faxsoftware, samt normalt kommunikationssoftware *2995.-*

ProfiLine diskdrev

Externt: Højkvalitets 3.5" Chinondrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller. *599.-*
Externt: XL drev 880 Kb/1.76 Mb (til Kickstart 2&3) *1349.-*
Internt: CITIZEN drev til Amiga 500. *599.-*
Internt: CITIZEN drev til Amiga 600 / Amiga 1200 *599.-*
Alle interne drev monteres i stedet for det originale drev.

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder *290.-*
A500: 1 Mb extern med plads til 8 Mb *995.-*
A600: 1 Mb med ur og afbryder. *495.-*

A1200 Ramkort

4 Mb ramkort til A1200 med 20 Mhz 68882 FPU, og real-time ur med batteri backup. Kan udvides til 8 Mb og 50 Mhz 68882 FPU. Nu med sokkel til to 4 Mb simm moduler!
Leveres med 4 Mb ram og 20 Mhz 68882 FPU *3295.-*

Kickstart 3.0

Kickstart-omskifter til Amiga500, 2000, 3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM.
Leveres incl. Workbench 3.0 software *595.-*

Harddiske

PRISFALD!

2.5" LP Seagate AT-bus 130 Mb, 16 ms. *2495.-*
2.5" LP Seagate AT-bus 210 Mb, 16 ms. Spar 500.- *2995.-*
*Alle 2.5" harddiske leveres **med** 2 års garanti, installations-kit til Amiga 600 og Amiga1200 og installationsprogram.*
Aut. garantiinstallation af harddisk i A600/A1200 *199.-*
3.5" LP Seagate 420 mb, 14 ms. *2695.-*
Installationskit til montering af 3.5" harddisk i Amiga 1200, internt diskdrev kan stadig bruges. *199.-*

AMIGA 1200

A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev *2995.-*
DeskTopDynamite softwarepakke (samkøb med A1200) *+300.-*
A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD *5490.-*
A1200: 2 Mb chip ram, 3.5" floppydrev, 210 mb HD *5990.-*

Andet hardware

3.5" Noname-disketter ved 100 stk MF2DD *350.-*
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD *495.-*
3.5" Rensediskette med rensevæske *39.-*
Naksha 280 dpi mus med måtte og holder *229.-*
QJ SuperStar joystick. Før 199.- *149.-*
Saitek MegaGrib joystick *189.-*

Public Domain

Harddiskbrugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. DNC sagde :" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"*Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopierings-programmer, skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.
Pris incl. disketter (5 stk): 99.-

Kickstart 2/3-brugerpakke

Programmerne som alle snakker om, men som ingen har: MagicWorkbench, ToolManager, Action Replay, Magic-Menu, Viewtek, SuperDuber, DK WB og meget andet til Kickstart 2/3. *Pris incl. disketter (10 stk): 199.-*

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regne-ark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sports- tekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock.*Pris incl. disketter (4 stk): 99.-*

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Star-trekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende dokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende program-dokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 30 55 00 00 • Tlf. 40 11 01 00
Tlf. 56 63 22 77 • Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.
Pris incl. disketter (15 stk): 249.-

Color Clip Art-pakke

15 disketter sprængfyldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
Pris incl. disketter (15 stk.): 249.-

Grafikpakke

20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og graftegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.
Pris incl. disketter (10 stk.): 199.-

CG fontspakke nr.1 & nr. 2

Disse pakker indeholder hver over 75 fonte med æåø i CG fonts-format. Perfekt til Workbench 2/3 og PPage.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

AGA-pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/ A4000 none flicker Hi-Res-billeder Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk. *Pris incl. disketter (6 stk): 129.-*

AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

AGA-AMOK 2

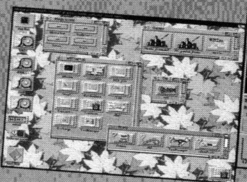
F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. *(10 disks) 199.-*

AGA-AMOK 3

Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre pano-ramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. *(10 disks) 199.-*

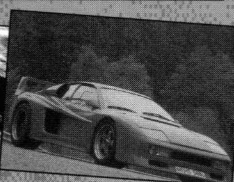
Månedens tilbud

SupraFax modem 14400 baud, incl. modemkommuni-kationsprogram faxsoftware og kabel. 2695,-
3.5" LP Seagate ST-3491A 420 mb harddisk til indbygning i A1200 incl. indbygningskit 2795.-


Kickstart 2/3-brugerpakke


Music Maker-pakke


AGA-pakke


AGA-AMOK 1


AGA-AMOK 2


AGA-AMOK 3

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0. Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker

MULTIMEDIE TILBUD



Soundtrack CD
Kun 345,-

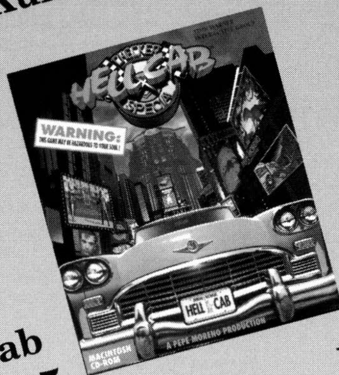
Sam & Max
Kun 495,-

MegaRace
Kun 385,-



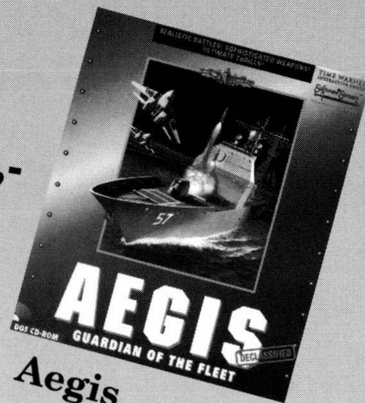
Multimedia Station Pro
Kun 3.995,-

10-PAK CD
Indeholder bl.a. World Atlas, Kings Quest 5, Stellar 7, PC Karaoke
Kun 395,-



7th Guest
Kun 185,-

TFX
Kun 345,-



Aegis
Kun 595,-

Hell Cab
Kun 545,-

Virtual Worlds
Kun 295,-

Mad Dog McCree
Kun 245,-

MPC Wizard
Clipart Collection
Font Fun House
Graphics & Paint
Educational
Fun & Games
Windows Applications
Top 101 Shareware
Kun 95,-

Her kan *du* købe tilbudene:

Alternativ Service,	2300 København S	**3284 4522**
Kontor & Data Direct, Stengade 84,	3000 Helsingør	**4921 1866**
PC-Centret, Strandvejen 151,	3300 Frederiksværk	**4777 1161**
BS Parts,	5000 Odense	**6614 1243**
Master Data, Frederik den II vej 22,	6000 Kolding	**7550 9607**
FJH Data, Buegade 8,	6100 Haderslev	**7452 6924**
PC Huset, Nørremarksvej 7,	6270 Tønder	**7472 1501**
AL System, Ulkebøl Dam 3,	6400 Sønderborg	**7442 4864**
Rossi Data, Mark Dannersvej 50,	6600 Vejen	**7558 8152**
Postordre, PC 3000, Postboks 373	3000 Helsingør	**4222 0046**

❍ **JA TAK,** jeg ønsker at bestille MultiMedieRingens katalog

Husk Porto

MULTIMEDIERINGEN
Postboks 373
3000 Helsingør

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

Forhandlere søges!

Nærmeste forhandler anvises på telefon:

4222 3146

Hverdage 10-18
Lørdage 10-15

MULTIMEDIERINGEN

Alle priser er incl. moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DARKMERE

Zzzz... Åh, hva'ba'? Nåh ja, det her spil hedder... øh, Darkmere, og det er sådan en slags, du ved, rollespil, tror jeg vist. Kedeligt? Skinnet bedrager min fine ven! Her er vold, blod og action i overmål - kun tilgængeligt for de rigtig seje...

Stakkels, stakkels Ebryn. Hans far, den gamle konge, havde ligget for døden i længere tid, og som enearving stod Ebryn sådan set foran en fed lønforhøjelse. Og hvad sker der så? Så kommer der selvfølgelig en eller anden lysesIukker af en troldmand, på jagt efter et kongerige at forbande. Hverken overdådige middage, mjød eller kongerigets kådeste jomfruer kan mildne hans gemyt, og at der så ligger en rulleskøjte på trappen da han vil forlade slottet - ja, det kan man jo kun kalde sort uheld. Darkmeres forbandelse hviler nu tungt over land...

Isometri-fever

„Alene titlen er jo dræbende kedsommelig!", lød anmelderens stemme højt og anklagende. „Jamen," forsøgte repræsentanten for Core Design sig, men han blev afbrudt så snart han gav lyd fra sig. „Og så er det ISOMETRISK 3D!!!", fortsatte anmelderen ufortrødent. „Så åben dog øjnene mand, du lever i 90'erne! Det første folk gør når de ser et sådant screenshot er at bladre videre!".

Manden i jakkesættet trak undskyldende på skuldrende. „Men grafikken er da meget - „ „hvordan skal jeg nogensinde få folk til at læse min anmeldelse, når spillet simpelthen ser SÅ dræbende kedsommeligt ud?" brølede anmelderen, så små spytperler ramte repræsentanten i ansigtet. Han var nervøst rykket tilbage i stolen ved anmelderens pludselige raseriudbrud. Han sad ikke godt på denne træstol uden armlæn, og det eneste lys i rummet, en nøgen pære der hang fra loftet, hang direkte over ham og irriterede hans øjne og koncentration. Anmelderen gik rundt om stolen, og lyden af hans hæle på betongulvet gav genlyd i mørket der omgav stolen repræsentanten sad på. „Men du kan jo lægge ud med at prøve at forklare hvordan i alverden man kommer på så KEDELIG en ide!", kommanderede anmelderen og løftede en kop kaffe fra et usynligt skrivebord et sted i det tætte mørke.

Stereotype Machohelte A/S

„Joh, altså", begyndte jakkesættet, „vi ville jo lave dette hersens spil der foregik i så'n en... magi-agtig verden, ik'?". „Ok, det er måske mindre originalt, men for at alle skulle kunne være med valgte vi altså en barbar-type til hovedrollen. Jeg mener, vi kunne jo ikke så godt sende en transsexuel eskimo ud at redde konge og fædreland, kunne vi? Derfor endnu en facetløs macho-helt."

Rummet lå badet i absolut stilhed, bortset fra repræsentantens egen stemme, der blev kastet tilbage fra de grove stenvægge. Det gjorde ham bare endnu dårligere tilpas, og alt hvad han sagde kom til at lyde som kvalte råb om hjælp. Han fortsatte tøvende. „Forhistorien? Ja, hvad kan jeg sige? Forhistorier ER bare kedelige. Og når man kun har 7 linier til rådighed kan det godt være svært at bygge den helt vilde atmosfære op. Og det var iøvrigt ikke MIG der kom på ideen med troldmanden og hans forbandelse over kongeriget, det var grafikeren." Der lød en kradsende lyd, og i mørket ud for sig fik manden på stolen et glimt af anmelderen i skæret fra en engangslighter. Anmelderen fik ild på cigaretten og blæste røgen i ansigtet på repræsentanten. „Fortsæt bare", sagde han med et udtryksløst nik mod manden.

Fantasi - nej tak!

„Ja vi kunne jo ikke rigtig se at der var noget galt i det. Inden man vidste af det var det overstået og spillet var færdigt. Det skete simpelthen så hurtigt!" Repræsentanten kiggede nervøst fra side til side, men hans øjne havde vænnet sig til det hvide lys han sad i, og han kunne ikke se langt ud i mørket foran sig.

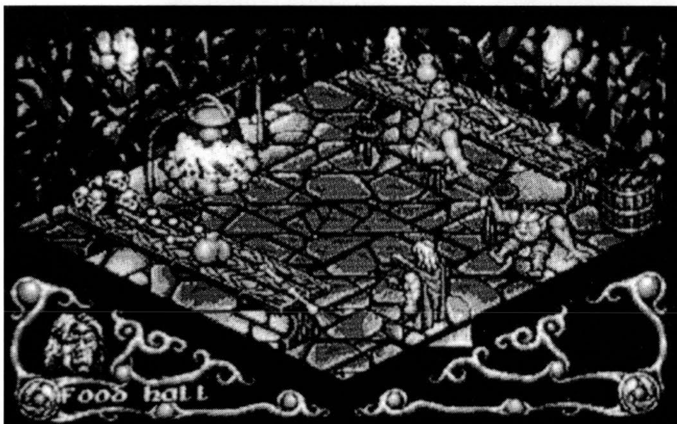
„Grafikken er flot og farverig når vi selv skal sige det, og ideen med at lade alle valgmuligheder og objekter i et givet rum være tilgængelige gennem een fremkaldelig menu synes vi selv var ganske god", sagde anmelderen og forsøgte af al magt at føle sig uretfærdigt behandlet. Han svedte og brillerne ruschede ned af næsen så han konstant måtte sætte dem på plads. Den monotone lyd af en flue der summede rundt oppe under lampen irriterede ham.

Han var begyndt at føle sig træt i hjernen og hans udsyn var blevet lettere ufokuseret. Det hele var endt med at repræsentanten havde indrømmet alt, også hvordan de havde fundet hovedpersonens navn ved at lade fingrene løbe tilfældigt hen over keyboardet. For dovenskab og manglende fantasi blev han, som repræsentant for Core Design, idømt en måneds tvangsarbejde, der gik ud på at støvsuge i anmelderlokalet på redaktionen, og at skure Robert Vanglo på ryggen når han tog karbad. Han ville aldrig lave et fantasiløst spil igen. Aldrig.

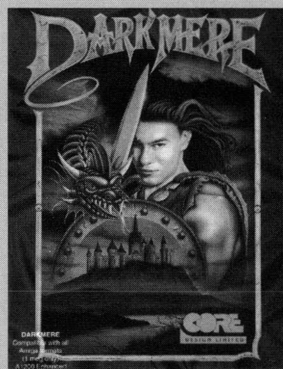
Godt ord igen

For at gøre en lang historie kort, så er Darkmere et udmærket spil, der også indeholder en hvis grad af atmosfære. Men hør navnet, se spilpakken, læs forhistorien og se grafikken, og du vil erkende at Darkmere er alle forgængeres trivialitet inkarneret i ét stereotypt spil. Et spil af typen som man ser lidt på, bliver rastløs, og skynder sig videre. På trods af lidt for lang loadetid mellem de forskellige skærme og lidt for ensformig lyd, er det faktisk et temmelig spændende spil med flot grafik og et gennemført adventure-feel. ❑

Mark Sederqvist



Darkmere er et udmærket spil, der indeholder flot grafik og atmosfære.



Grafik:	87%
Lyd:	78%
Powerplay:	83%
Hiscore:	86%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja - AGA understøttet
Udgivet af:	Core Design
Udlånt af:	Core Design

PC
Det ser ikke umiddelbart ud til, at Darkmere dukker op til PC.

AMIGA HISCORE: 86%

AEGIS Guardian of the Fleet

Aegis er ikke navnet på den missilkrydser, du kommanderer, men på det ultraavancerede våbensystem, du har med i lasten. Ticonderoga, som skibsklassen kaldes, er en forholdsvis ny type, der udelukkende er bygget op omkring Aegis-systemet. Men hvad er meningen med Aegis?

Kort sagt er computeren Aegis for moderne søkrigsførelse, hvad computeren Hal var for *Rumrejsen år 2001.*

Inden den politiske Østblok faldt, ville søkrig mellem NATO og Warzawa Pagten foregå mellem store flådestyrker på lange afstande. Det ville være højteknologiske, computerstyrede våbensystemer, der ved et tryk på en knap skulle udkæmpe 3. verdenskrigs søslag.

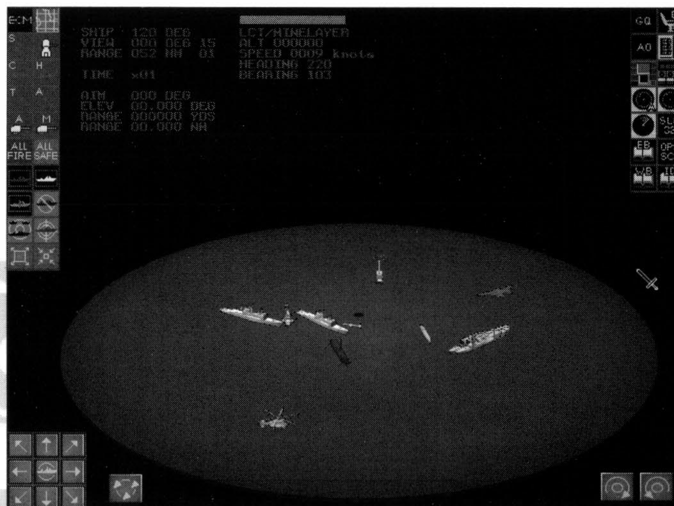
Det bedste forsvar mod fjendens elektronik var en dyrere elektronik, der modvirkede fjendens elektronik, og med denne logik hyggede våbenproducenterne sig gennem tredive år med et våbenkapløb, der ultimativt resulterede i præsident Reagans Star Wars-projekt.

Et vigtigt led i denne elektroniske krigsførelse var (og er) forsvaret mod den grumme fjendes våben. Her kommer den flydende computer, Ticonderoga-krydseren, ind i billedet - verdens mest sofistiferede 'våbenplatform', der er sin egen vægt værd i guld (9600 tons). Det vil sige, at dens økonomiske værdi ville kunne brødføde Ghana, Somalia og Mozambique et års tid. Med sin formidable mængde af sensorer og sofistikerede våbensystemer danner den et paraplyformet skjold mod alle tænkelige våben, der kan affyres mod en flådestyrke. Imponerende? Gyseligt? Uanset hvilken måde man betragter Aegis-konceptet på, viste det under Golf-krigen sit værd. Det er hamrende effektivt.

Simulation?

Aegis: Guardian of the Fleet er en simulation, hvor du som kaptajnen på en Ticonderoga missilkrydser udfører operationer i en række konflikter fra 1982 (Falkland) til 1993 (Bosnien-Hercegovina). Hver operations udkomme afhænger af din evne til at analysere, prioritere og imødegå de trusler, du kommer op imod, og generelt bygger simmen på det moderne søkrigskoncept at opdage den anden først og derpå sende så meget som muligt i hovedet på ham. Undskyld, ham/hende.

Til det brug har du en en række 'arbejdsstationer', der alle indgår i det såkaldte CIC, kampinformationscentret, der også indeholder *Aegis*. Der er ikke plads til at nævne stationerne her, så jeg kan kort nævne, at man er rustet til at se og høre alt, der befinder sig over, på og i vandet omkring dine skibe. Tilmed er du i stand til at plaffe det hele ned. Problemet er dog ofte, at du ikke har ammunition til at skyde alt ned. Det er her, dine analytiske evner kommer ind.



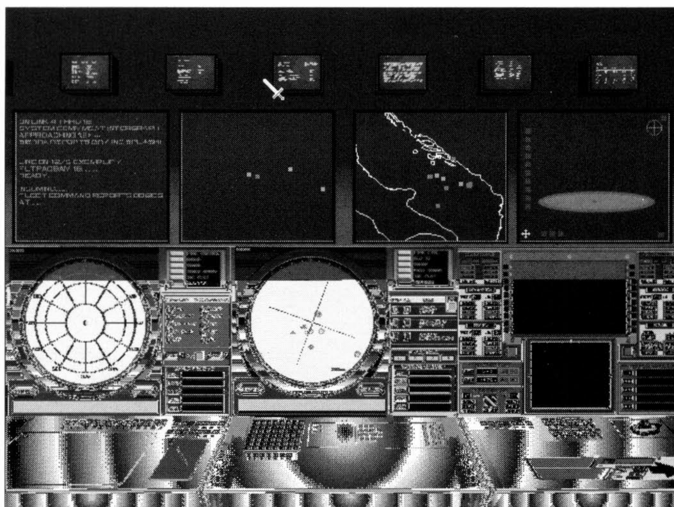
På det fleksible 3D-kort får du overblik over tingenes udvikling.

Mens nogle af de syv konflikter er tænkte scenarier, er mange af dem skræmmende virkelige - eksempelvis Desert Storm 1991 og Den persiske Golf 1987-88. Et træningsscenarie medfølger også. Fælles for scenarierne er deres struktur, idet de har et ret stift kampagnetræ med hver en snes færdigpakkede operationer.

Selv om *Aegis* er en simulation, virker den som en hybrid mellem en sim og et real-time wargame, for det meste af tiden tilbringer man med at arbejde på to-dimensionelle skærme, som måske viser 2- og 3D-informationer, men som vitterligt er tørre computerskærmssimulationer med en masse symboler, der fiser rundt mellem hinanden. Flot er det, og lyden er overvældende god, når den ellers er der, men... Man mangler fornemmelsen af at være tredimensionelt til stede - comprende? Fornemmelsen af tid og rum udebliver, fordi man kun har arbejdsskærmene og nogle videoglimt at forholde sig til. Der er ingen maleriske



Våbenkontrolstationen giver dig et væld af informationer.



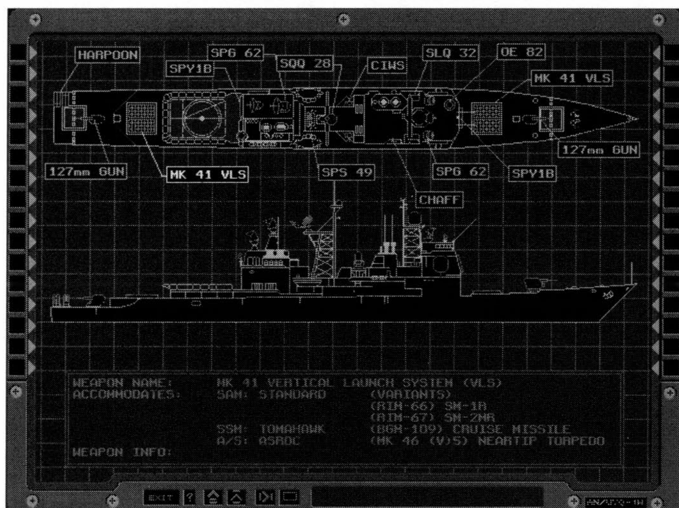
I kampinformationscentret befinder sig de væsentligste af Aegis-systemets arbejdsstationer.

solnedgange, ingen himmelhvælvninger, ingen måger at kaste pølsebrød efter, ingen søulke-stemning.

Scenarierne begynder med et stillbillede af kommandobroen, og derefter er man henvist til CIC og dets væld af skærme, sensorer og elektronisk magi. Takket være CD-ROM mediet når man at fordybe sig i kolossale informationsmængder (f.eks. en elektronisk Aegis-manual på 125 sider) - skiven er proppet med fotos, tekst og filmsekvenser, så teknisk set mangler *Aegis* ikke noget.

Det samlede billede af Aegis in action virker absolut overbevisende, og simmen er spækket med full-motion video-sekvenser af missilaffyringer, kanoner, eksplosioner og TV News, men der mangler ligesom noget, ikke!? Hvor er krigens kaos, saltvandssprøjt og lugten af kordit? Det hører åbenbart altsammen fortidens søhelte som Ramaga og Hornblower til. Når *Aegis* alligevel vil være at finde på mit CD-ROM drev i fremtiden, skyldes det således ikke flåderomantik eller vind i sejlene, men udelukkende de wargame-udfordringer, der ligger gemt i denne ganske prosaiske computersimulation, der slet ikke minder om Hal - det gør min egen computer til gengæld.

Jan Holmblower



I James' Warbook finder du alle de forekommende skibe, fly, køretøjer og våben i spillet.

AEGIS
GUARDIAN OF THE FLEET
DOS CD-ROM

Grafik:	80%
Lyd:	82%
Powerplay:	88%
Hiscore:	81%

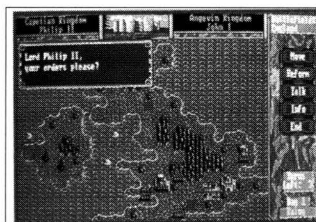
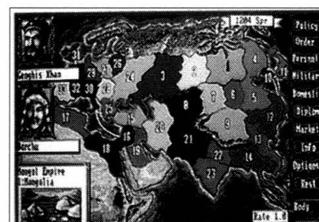
RAM:	4Mb
Harddisk:	20Mb
System:	386/25 eller hurtigere
CD-drev:	XA-standard, 1x, 2x, 3x
Grafik:	VGA, SVGA (VESA)
Lyd:	Soundblaster
Udgiver:	TimeWarner
Udlånt af:	TimeWarner

AMIGA:
TimeWarner udgiver ikke til Amigaen, så... NO LUCK!

PC CDROM HISCORE: 81%

Genghis Khan II
Clan of the Gray Wolf

Dagens computerspil må i høj grad siges at være ofre for den tekniske revolution, der i øjeblikket finder sted på computermarkedet. 16-bit lyd, SVGA-grafik, CD'en som medie o.s.v. Men ind imellem kommer der en afvigelse - som f.eks. Genghis Khan!

Der er ikke tale om den store grafiske ekstravagance i Genghis Khan.

Genghis Khan er uden tvivl en af historiens allerstørste krigsherrer. Op gennem det trettende århundrede hærgede hans hære det meste af den verden, man kendte dengang. Hans rige bredte sig over næsten hele Asien, og ydergrænserne strakte sig helt ud til de europæiske og islamiske lande.

Hvad mange sikkert ikke ved er, at Genghis Khan rent faktisk kun er den titel, manden opnåede på grund af sine mange succesrige togter verden over. Hans egentlige navn er Temujin, søn af den mongolske høvding Yesegui. Temujins far var leder af en nomadestamme, og i denne voksede Temujin op. Uheldigvis blev Yesegui myrdet, og lille Temujin var alene i verden. Alle folk forlod stammen, da den store leder var død, og Temujin og hans familie måtte klare sig selv på de store sletter. De gjorde de imidlertid så godt, at mange af nomaderne vendte tilbage til stammen, og efter at have giftet sig med barndomskæresten Borte var Temujin klar til at fuldføre sin ambition: At erobre hele verden.

Hvem kan? Genghis Khan!

Her kommer så computerspillet Genghis Khan ind i billedet. I nærværende spil har du mulighed for at prøve kræfter med fire forskellige scenarier, der altså blandt andet giver dig mulighed for at fuldføre 'Genghis Khan's great ambition'. Manden nåede jo som bekendt ikke at erobre hele verden, men det kan der nu laves om på.
Vælger du at forsøge at realisere Khan's store ambition placeres du som enehersker over Mongoliet på et verdenskort, der er inddelt i lidt over tredive felter, som altså repræsenterer alle verdens lande. På daværende tidspunkt får man et slemt chok: Grafikken. Det vil sige, det fik man sådan set allerede i den afskyeligt grimme intro, for også her bliver man bekendt med et kedeligt faktum: Hele spillet er opbygget omkring en skærmmode på 640x480 i seksten farver.

Men ok, dette indtryk forkaster jeg i mit embede som rationel, fair og upartisk spilanmelder, og jeg går i gang med selve spillet. Eller med andre ord: Jeg *prøver* at komme i gang med selve spillet, for det kan faktisk godt være lidt af et problem: Lige fra starten præsenteres man for en række ulogiske menuer med hver deres undermenuer og undermenuers undermenuer, og det er ubenægteligt en anelse uoverskueligt. Så må manualen være den instans, man tyr til, men desværre er denne meget upædagogisk og alt andet end intuitivt opbygget. Der er i starten en såkaldt 'introductory mission', hvor manualen gennemgår begyndelsen af et scenarie, beklageligvis er den bare skrevet til spillere, der allerede er godt inde i spillets begreber og filosofier - dumt lavet.

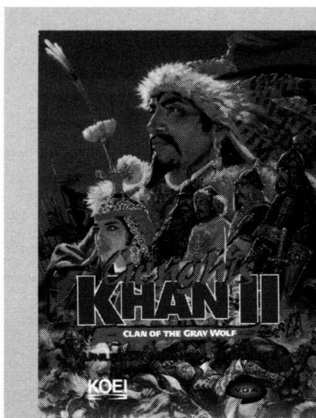
Zzzzzzzz...

Gennem mange pinsler finder jeg langsomt ud af, hvordan spillet hænger sammen og fungerer, men jo mere jeg finder ud af, jo mere træt og sløv bliver jeg. Som tidligere nævnt klikker man med musen rundt i nogle menuer og vælger nogle funktioner, såsom at udnævne nye generaler, tildele befolkningen mere mad, indgå alliancer med andre lande o.s.v.

Designerne har bare aldrig hørt om det, der hedder mellemskærme, og hele tiden er man på det dødkedelige oversigtskort. Man ser blot på nogle tal og statistikker, der formentlig er ganske præcise og autentiske, men uden egentlig at forstå hvad det hele drejer sig om. Det hele virker så kedeligt, og der sker på intet tidspunkt noget spændende, man erobrer bare flere lande og får lidt mere guld og ressourcer - andet bliver det ikke til.

Det er ikke udpræget let at forklare hvorfor, Genghis Khan er en stinker, man bør gå i en stor ring udenom. Det er nok fordi, at kampsekvenserne er så grimme og dårligt kontrollerede. Det er nok fordi, alting bare er tal, tal og atter tal, og man aldrig (på nær kampene, som er virkelig grimme) ser begivenhederne finde sted. Det er nok også fordi, handlingen ikke udvikler sig, efterhånden som tiden skrider frem. Og det er helt sikkert fordi, grafikken er grim sekstenfarvers, og fordi både lydeffekter og musik er genereret med lydkortets 2-kanals FM-modulator! Sagt med ét ord: Nej. ❑

Simon Skals



Grafik:	53%
Lyd:	29%
Powerplay:	41%
HiScore:	38%

RAM:	640 Kb
Harddisk:	4 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundblaster, Adlib
Hastighed:	80286
Udgiver:	KOEI
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Genghis Khan forsøger heldigvis ikke at erobre Amigaen.

PC HISCORE: 38%

PC 3000

PC 3000 sælger PC-udstyr på postordre til priser, der er til at komme i nærheden af. Hvis du køber PC-udstyr for mere end 2.000,00 kr. om året, er det måske værd at overveje, om du skulle melde dig ind i **TEAM PC 3000**, hvor priserne er endnu lavere. I mange tilfælde sparer du op til 50% på produkterne. Som medlem i **TEAM PC 3000** får du hver måned tilsendt medlemsnyt og prislister på diskette. Udover tilbud på PC-udstyr får du også mange andre tilbud, primært på elektronikprodukter. Et medlemskab i **TEAM PC 3000** koster kun 148,00 kr. for 1/2 år og 295,00 for 1 år.

Softwarepakke med 8 titler!

Indeholder bl.a. Kings Quest 6, Carmen World, Guided tour of MM, PowerTools, SoundSations, Comptons Encyclopedia. Ifb. med køb af CD-ROM drev:

KUN 995,00

Mutimedia Station Pro

Indeholder Double Speed CD-ROM drev, 16 bit stero lydkort, højttaler med forstærker, samt 8 CD-ROM titler:

KUN 3.995,00



Mitsumi CD-ROM

Double Speed! Incl. 16 bit DMA controller og alle nødvendige kabler, samt 1 CD-ROM titel:

KUN 1.125,00



10 Pak CD-ROM Titler

Indeholder bl.a. WorldAtlas, Kings Quest 5, Stellar 7 og PC Karaoke. Ifb. med køb af CD-ROM drev:

KUN 345,00

MegaRace

Spil på CD-ROM med masser af flotte animationer:

KUN 385,00

Sommerens bedste tilbud fra PC 3000

CD-ROM TITLER

7th Guest CD-ROM OEM	KUN 185,00 kr.
Battle Isle II CD-ROM	KUN 395,00 kr.
CyberRace CD-ROM	KUN 345,00 kr.
For Adults Only CD-ROM	KUN 245,00 kr.
Game Pack 1 (4 CD-ROM)	KUN 285,00 kr.
Game Pack 2 (4 CD-ROM)	KUN 395,00 kr.
Hand of Fate CD-ROM	KUN 395,00 kr.
Hell Cab CD-ROM	KUN 495,00 kr.
MYST CD-ROM	KUN 485,00 kr
Sam & Max Hit The Road CD-ROM	KUN 385,00 kr.
Utility Pack 1 (4 CD-ROM)	KUN 285,00 kr.
Utility Pack 2 (4 CD-ROM)	KUN 285,00 kr.
Utility Pack 3 (4 CD-ROM)	KUN 285,00 kr.

HARDWARE

CD-ROM drev, ekstern Procom, Double Speed	KUN 2.185,00 kr.
Diskette 3,5" format, mærke 10 stk/pak m/labels	KUN 3,55 kr. pr. stk
Diskettedrev 3,5" 1,44 Mb	KUN 275,00 kr.
Grafikkort, Tseng ET-4000, 512 Kb	KUN 385,00 kr.
Motherboard 486DX 40, Cyrix, 256 Kb cache, VL	KUN 2.450,00 kr.
Motherboard 486SX 25, Intel, 128 Kb cache, VL	KUN 1.245,00 kr.
Printer, HP DeskJet 560 farveprinter inkjet	KUN 5.245,00 kr.
Printer, Panasonic laserprinter	KUN 4.595,00 kr.
SoundMidas 16 bit lydkort incl højttalere	KUN 545,00 kr.
Tape DC-2120, formaterede	KUN 110,00 kr.
Tapestreamer, Conner 250 Mb, QIC-80	KUN 1.385,00 kr.
VL-Controllerkort	KUN 195,00 kr.
VL-Grafikkort 1 Mb, kan opgr., CirrusLogic 5428	KUN 745,00 kr.

❍ **JA TAK,** jeg ønsker at bestille følgende varer:

❍ **JA TAK,** jeg ønsker yderligere information om **TEAM PC 3000**.

Navn: ____________________

Adresse:

Postnr./By: ____________________

Husk Porto

PC 3000
Postboks 373
3000 Helsingør

Ring til **PC 3000** på:

Telefon
4222 0046
Hverdage 10.00-18.00
Lørdage 10.00-15.00

Telefax
4222 0076
Hele døgnet

Alle priser er inkl. moms

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

REUNION

Tænk engang! Verden vil i en fjern fremtid slet ikke blive overtaget af aliens, som så mange softwarehuse tidligere har bildt os ind! Nej, den bliver invaderet af... os selv! Det mener Grandslam i hvert fald i deres nye udspil, Reunion.

Umiddelbart ser fremtiden ellers ganske lys ud. Der er endelig kommet total verdensfred, alle mennesker lever i fredelig sameksistens og samtlige natur- og miljøproblemer er eliminerede. Skulle nogen forsøge at ødelægge denne ultimative harmoni, bliver der slået hårdt ned på dem af FNs angrebstropper, der effektivt stopper ethvert oprør.

Med alle verdens forskere samlet under ét flag eksploderer hastigheden af den teknologiske udvikling, og således opfinder man nu en ny form for rumfart, der tillader relativt hurtige rejser mellem solsystemer. To rumskibe sendes ud for at lede efter beboelige planeter, men kun det ene når frem. I nye solsystemer finder Explorer 2 adskillige beboelige planeter, og rumskibet vender hjem til Jorden. Hernede er folk i mellemtiden blevet utrolig uvenlige mod styret (hvorfor fortæller historien ikke), og en rebelhær besejrer FNs ellers uovervindelige styrker.

Før det gamle regime bryder sammen når de at beordre Explorer 2 tilbage på sin rumfart. Efter adskillige års rejse når fartøjet så endelig de beboelige planeter, og her grundlægger de på planeten *Den nye Jord* en koloni. Fra denne koloni skal der nu gøres klar til (tadaah!) Genforeningen! Hvad skete der på Jorden under oprøret? Hvem var de ansvarlige? Og sidst men ikke mindst: Hvor ligger Jorden? Med andre ord er du nødsaget til at starte helt fra bunden. Dit folk befinder sig såvel økonomisk som teknologisk på et lavplan af værste kaliber, men det skal der altså rettes op på.

Jord i hovedet

Reunion kan nok bedst betegnes som et science fiction-baseret strategispil, og det er derfor din opgave at administrere alle vigtige opgaver på Den nye Jord. Men selvom du er klog og den mest geniale leder, universet har set, har du alligevel brug for hjælp. Der er jo ikke noget som loyale medarbejdere (I ved, som undertegnede!), og du kan hyre en rådgiver indenfor ialt fire kategorier, nemlig en videnskablig rådgiver, en general for hæren, en flådeadmiral og en arkitekt. Uden disse kan du overhovedet ingenting lave, og det er derfor første prioritet at udfylde disse poster.

Når videnskabsmanden er ansat, kan du begynde at forske i forskellige ting og sager - fra starten dog kun to, og det er satellitten og minerobotten. Det gøres meget enkelt, for du trykker bare på et symbol, der repræsenterer det, du vil opdage, og så tager det kun lidt tid og penge, før skidtet er færdigdesignet. I mellemtiden kan du så bygge et par miner på din kære planet, der sikrer, at grundstofreserverne ikke slipper op lige med det samme - det er denne del af spillet, arkitekten står for.

Det ville jo ikke være så godt, hvis du ingen penge fik, når de gamle var brugt op, så derfor kan du lægge større eller mindre skattetryk på din ynkelige befolkning og på den måde få råd til mere forskning eller nybyggeri. Og det bliver hurtigt aktuelt, for du opdager snart, at det ikke er nok med én koloni, og derfor må resten af solsystemet udforskes.

Dette kan jo dårligt lade sig gøre uden en form for fartøj, og så indser videnskabsrådgiveren, at han må opfinde en lille rumkrydser. Nu kan du sende rumskibet rundt til de resterende planter i solsystemet, men for at du kan få en dækkende videnskabelig rapport af de enkelte kloder og deres måner, må du først sende satelliter ned på dem. Velvidende om, hvilke planeter, der er værd at bygge videre på, kan du nu grundlægge minestationer eller måske endda nye kolonier på de nyopdagede planeter, og det er lig med flere penge og flere ressourcer.

Har E.T. levet forgæves?

På denne måde udvikler handlingen sig så i et konstant tempo, og det bliver efterhånden småt med afvekslingen. Det næste chok kommer, når din base pludselig bliver smadret af fjendske aliens - før du overhovedet har kunnet udvikle våben! Så ved man, at der er noget galt, men det kræver desværre, at man spiller helt forfra for at undgå at den samme situation gentager sig.

Det, man nemlig skulle have gjort først, var at opdage nogle venlige aliens på en anden planet i solsystemet og modtage grundlaget for et design af nogle militære fartøjer af dem. På den måde kunne man bygge en hær og give de andre væsener på puklen, når de kom forbi. Men som sagt, det kræver at man spiller forfra... Og det er der faktisk mange situationer, der gør. For de grumme aliens angriber nem-



Westwoods Dune II? Nej, det er Reunion fra Grandslam!



Indkøbsmenuen - kan vi friste med en spionsatellit?



Lastet med sjældne grundstoffer er fragtskibet klar til hjemrejsen.

lig igen, og medmindre man har udvidet, lige siden det første slag var overstået, er man dømt til nederlag i revanchen.

Den videnskabelige udvikling er også baseret på en sådan art trial-and-error idé, eksempelvis opfindes der først et stråleskjold, når en koloni er udslettet af radioaktivitet. Du kan dog også få hjælp af andre folkefærd, der til tider vil sælge deres opfindelser til dig. Det lyder måske meget sjovt og afvekslende, men man afslører hurtigt, at handlingen i Reunion er trukket op som perler på en snor, og det kan ikke lade sig gøre at afvige fra den.

En demonstration heraf er eksemplet med smadringen af basen, hvis man ikke har fundet de aliens, der vil give mulighed for at opfinde våben. Og der er faktisk ikke ret mange forskellige ting at opfinde, 35 i alt, så det er en rimelig hurtigt overstået forretning. En anden ting, der godt kan irritere lidt, er, at du i hver kategori (videnskab, arkitektur...) kan vælge mellem tre forskellige rådgivere med varierende egenskaber.

På et tidspunkt kan den billigste (og dummeste) videnskabsmand ikke længere udvikle de nye produkter, og så må han på universitetet for at blive lidt klogere. Men desværre har han en øvre grænse for, hvor lærd han kan blive. Det indebærer, at man lige pludselig en nødsaget til at købe en dyrere forsker, der egentlig har lavere skills, men til gengæld kan belæres mere - det er lidt træls!

Sjovt, men...

Reunion er egentligt meget skægt, i hvert fald de først par timer. Det er sjovt at udvikle hyper space-drevet og møde nye racer. Det er også skægt at se pengebeholdningen vokse og være nødsaget til at bygge lagerhaller til overfloden af ressourcer. Men på et tidspunkt tager handlingen en kedelig vending, idet du konstant bliver angrebet og kun kan bruge tiden mellem kampene til at genopbygge flåden.

Du har ingen indflydelse på kampene, men må nøjes med at se nogle farvede prikker fare omkring og til sidst forsvinde - og så bare håbe, at det ikke var dine prikker, der forsvandt. Fjenderne angriber næsten altid din første koloni, og skulle den gå tabt, slutter hele spillet, selvom du måske har tyve andre kolonier rundt omkring i galaksen. Dette angriberi fortsætter spillet igennem, og der skal sandt for dagen nogen kampe til, før gamle moder Jord kommer inden for rækkevidde.

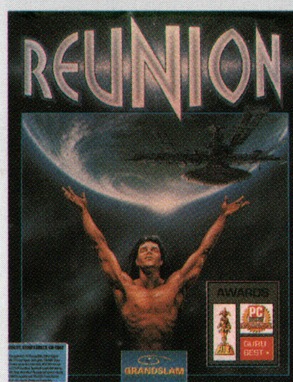
Det gennemgående indtryk af Reunion er nok, at plottet i sagens natur er ganske underholdende, men at det halter en smule, især hvis man prøver at spille flere gange. Det bliver hen ad vejen lidt for kedeligt og trivielt, selvom det i starten helt indiskutabelt er utrolig sjovt. Programmørteamet kunne sagtens have gjort et og andet for at modvirke denne tendens, for eksempel udvide antallet af mulige opfindelser, lave mere interaktiv dialog med de andre racer, give spilleren mere indflydelse i kampene og vigtigst af alt gøre handlingen lidt mindre lineær.

Den grafiske side af spillet er gjort klar til et rigtigt hit med pæne stills og animationer, der dog nok er lidt simple i kompositionen. Lyden består af samplet tale til de fleste ikoner, men den engelske accent er lidt for gebrokken til at lyde rigtig imponerende. Lydeffekterne er fine og i temmelig stort antal, men man slår hurtigt de to forskellige lydspor fra. Reunion kan nok anbefales, hvis du ikke stiller for store krav til gameplayets dybde og langtidsholdbarhed, men bare vil have lidt uforpligtende morskab - rigtige strategiske freaks bør holde klar afstand. ❑

Simon Skals



Fra denne skærm styres det meste af Reunion - folkene rundt om bordet er rådgiverne.



Grafik:	82%
Lyd:	76%
Powerplay:	73%
HiScore:	76%
RAM:	2 Mb
Harddisk:	25 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundbl., AdLib, GUS
Hastighed:	386
Udgiver:	Grandslam
Udlånt af:	Grandslam

Amiga:
Reunion skulle også være på vej i en Amigaversion.

PC CDROM HISCORE: 76%

Sokke

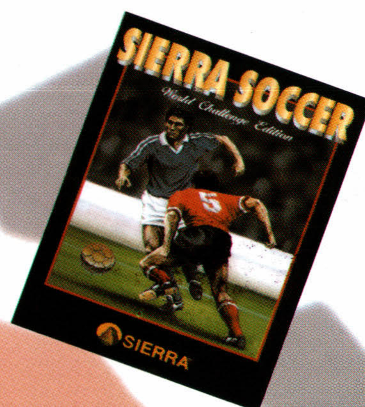
- En VM-hist

I Danmark kender vi kun én form for fodbold. Den bliver naturligvis udkæmpet med en rund bold, i stedet for den middelmådige undskyldning for en æggeformet svineblære, der synes at være den foretrukne stridens æble på den anden side af dammen. Udtrykket 'Soccer' kan kun opfattes som en let skjult fornærmelse mod vor europæiske kulturarv, og burde som sådan forbydes anvendt i publikationer, ordbøger og ikke mindst i spil-titler. Fodbold foregår med fødderne og ikke som en blanding af fødder og håndgemæng - basta (ellers giver udtrykket 'bolden er rund og alt kan ske' jo ingen mening!).

Desværre må vi jo nok konstatere, at det kun er i vore drømme at vi forestiller os at Danmark vil vinde VM '94, for vore nationale helte er som bekendt ikke med i USA. En gruopvækkende mangel på målscoringer og nogle katastrofale resultater i Baltikum knuste vore forventninger til holdet, der fejrede så store triumfer for blot to år siden i broderlandet. Alle fodboldfanatiske danskere må derfor nøjes med at nyde synet af holdene fra bl.a. Tyskland, Brasilien, Cameroon, Mexico, Norge og Sverige kæmpe om den abnormt udseende pokal, der tilfalder vinderen. Som værtsnation har USA automatisk en plads i slutrunden, og har således ikke skullet igennem den traditionelle kvalifikation (onde tunger vil vide, at dette nok er meget heldigt set fra et amerikansk synspunkt).

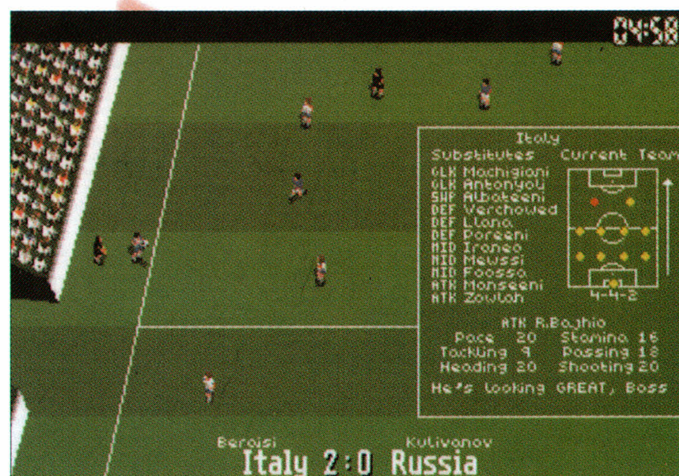
VM i bol'

I forbindelse med denne fodboldens Hellige Gral vil vi traditionen tro se en lang række forsøg på at overføre festen, farverne og fodbolden til computerens digitale verden. I det følgende tager vi et hurtigt vue udover disse nye fodboldspil, for afslutningsvis at fremhæve et par af klassikerne indenfor genren. Så læn dig tilbage i sædet, slå benene op og snør fodboldstøvlerne - VM i bol' er igang!



Sierra Soccer (Sierra)

Spillet bliver produceret i England, hvilket er temmelig usædvanligt i forbindelse med spil fra Sierra. Mere usædvan-



Sierra Soccer: Banen kan beskues fra alle mulige og umulige vinkler.

r Americana
torie fra guds eget land



Sierra Soccer: Dødboldsituationer foregår næsten som i virkelighedens verden.

ligt er det dog, at *Sierra Soccer* kun vil blive udgivet til Amiga og kun på det europæiske marked. Udgivelse på andre formater afhænger udelukkende af Amiga-versionens succes.

Programmøren Steven Dunn, hvis tidligere meriter omfatter *Starglider 2* og *Hammerfist*, har været henved et år om at færdiggøre spillet. *Sierra Soccer* minder en del om klassikeren *Sensible Soccer*, men en lang række ekstra fikse detaljer placerer *Sierra Soccer* i computerfodboldspillenes førstedivision.

Det velkendte fugleperspektiv er endnu engang anvendt, men denne gang i en vektorbaseret form. Imidlertid ser spillerne dog ikke specielt hæmmede ud af den grund, og teknikken sikrer at man kan beskue banen fra alskens vinkler. En særlig detalje er, at du ved boldkontakt kan se hele målet fra spillerens synsvinkel, hvor vinklen til målet ændrer sig i takt med spillerens position. Resultatet af dette er således en mere naturtro gengivelse af 'at være alene med målmanden', og kan i sidste ende medføre forsøg og scoringer fra de mest ekstreme vinkler.

Kontrollen af spillerne er som i de fleste fodboldspil, med elegante bananskruede afleveringer, boldkontrol og hovedstød som nogle af nøglepunkterne. Som noget ganske nyt anvender *Sierra Soccer* en ny form for kunstig intelligens, der sikrer at de enkelte spillere rent faktisk fungerer som et hold. Hvis en spiller således bliver udvist, vil dette i de fleste fodboldspil medføre et hul i enten forsvars- eller angrebslinierne. *Sierra Soccer* kompenserer for en sådan decimering af holdet ved at lade en spiller påtage sig en dobbeltrolle, hvor han så at sige udfylder begge pladser.

Ved indkast vil de tre spillere nærmest boldholderen spurte rundt, i et forsøg på at blive fri. De tre spillere er fremhævet, så de ikke er til at tage fejl af. Når en spiller 'har løbet sig fri' vil bolden blive kastet til ham. Dette synes umiddelbart langt mere intuitivt end de metoder man finder i andre fodboldspil.

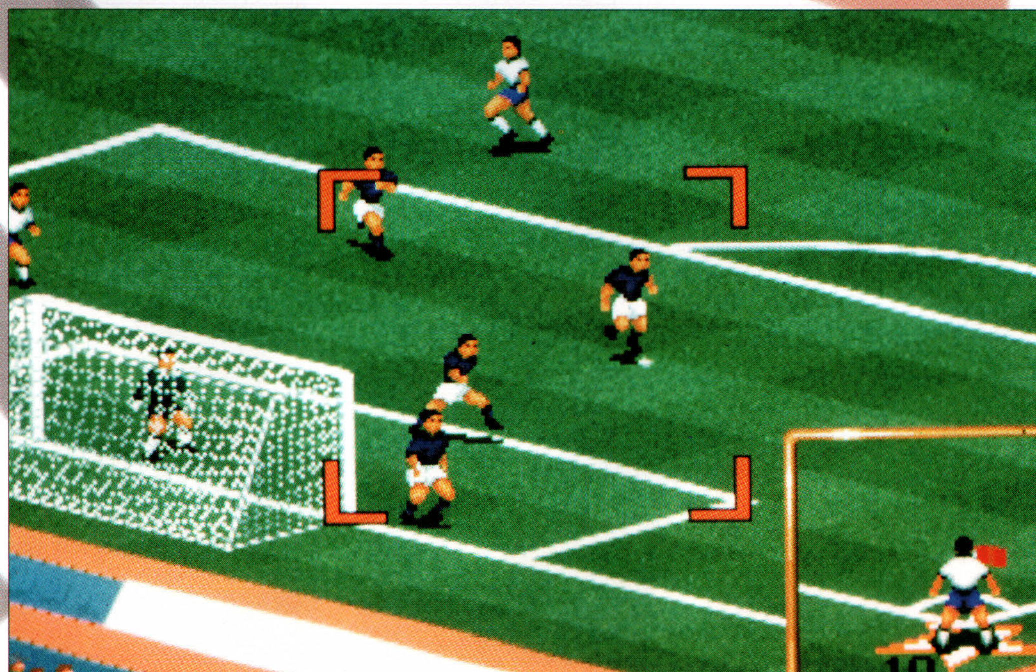
Naturligvis er spillerne aldrig bedre end den, der styrer dem. Alle holdene er seedede, baseret på udviklernes research med hensyn til holdenes historiske meriter og de enkelte spilleres kunnen og kvaliteter. Alle de vigtigste hold er med, og det er muligt at justere en lang række af de parametre, der afgør holdets niveau. Efter kampene præsenteres man for en sand overflod af statistiske oplysninger, såsom boldbesiddelse, skud på mål etc., hvilket i høj grad vil tiltale de mere forhærdede statistik-nørder. *Sierra Soccer* er ude nu til Amiga.

Empire Soccer '94 (Empire)

I 256 forskellige farver lader Empire Software 32 nationalmandskaber kæmpe om VM-trofæet. Empire har, som Sierra, valgt at lade banen blive set fra oven, men spillerne er større og virker umiddelbart en smule forvoksede i forhold til selve banens størrelse.

Boldkontrollen er i begyndelsen en smule vanskelig, men øvelse gør som bekendt mester, og efter et stykke tid vil man være istand til at udføre de mange forskellige *moves*, såsom saksespark, bananskruede afleveringer, hælspark, hovedstød, kraftfulde skud på mål, temposkift og meget mere. *Empire Soccer '94* giver mulighed for at indstille sværhedsgraden - fra *Beginner* til *World Champion* - så også nybegynderen kan få lov til at score mål - det er jo immervæk det det hele handler om.

Hvert af de 32 hold er blevet grundigt studeret så computerholdenes styrkeforhold, egenskaber og spillestil stemmer overens med deres sidestykker i virkelighedens verden, men det er naturligvis stadig op til dig at føre dit hold sikkert gennem skærsilden. Hvis du ikke finder udfordrin-


FIFA Soccer: En ny og anderledes måde at løse problemerne med hjørnespark og frispark på.



FIFA Soccer: Synsvinklen tilfører spillet følelsen af ekstra fart og giver gode muligheder for at kontrollere spillet.

gen fra de øvrige computerhold tilstrækkelig kan du altid invitere en ven m/k på besøg til en gang ydmygelse, for *Empire Soccer '94* har også en to-spiller option indbygget.

Udover den obligatoriske mulighed for at deltage i verdensmesterskaberne kan man endvidere afprøve sine færdigheder i både trænings- og opvisningskampe, samt opbygge sin egen liga-turnering hvor otte levende deltagere kan dyste.

Umiddelbart virker *Empire Soccer '94* en smule traditionelt, men vi vil lade tvivlen komme den anklagede til gode, og vente med den endelige dom til spillet er blevet anmeldt i sin færdige form. Spillet skulle være ude nu til både PC og Amiga.

FIFA International Soccer (Electronics Arts)

Electronic Arts har angiveligt skudt papegøjen med denne officielle FIFA-licens - om ikke andet vil spillet sikkert sælge alene p.g.a. navnet. Det virker dog ikke umiddelbart som om Electronic Arts behøver at frygte for dårlige salgstal når det gælder *FIFA International Soccer*, for spillet er faktisk noget ekstraordinært. De utallige muligheder inkluderer opvisnings-, turnerings- og slutspilskampe, målmænd, der kan styres af computeren eller dig selv, valg af forsvars- og angrebsstrategier, tilpasning af egen spillestil i.f.t. de enkelte computerspilleres styrker og svagheder, og meget mere.

Banen ses fra oven og en smule til siden, hvilket tilfører spillet følelsen af ekstra fart, og det gode overblik øger muligheden for at kontrollere spillet, foretage snedige pasninger, forsøge sig med langskud i bedste Ronald Koeman stil etc., og virker i det hele taget særdeles naturtro. Selvfølgelig er herlighederne garneret med en lang række tilråb og sang fra tilskuerne under hele kampen, så stemningen er i orden når slagene udkæmpes.

I *FIFA International Soccer* kan man vælge mellem 48 forskellige internationale hold, der i digital oversættelse opfører sig som deres modstykker fra alverdens fodboldbaner. Det gennemtænkte design giver mulighed for at tildele hver enkelt spiller både defensive og offensive opgaver - opgaver, der ligeledes kan prioriteres. Det er således muligt at lade spillere udføre udelukkende defensive opgaver, udelukkende offensive opgaver, eller en blanding af disse. *FIFA International Soccer* har været ude siden jul til Sega Megadrive, og skulle netop være dukket op til PC.

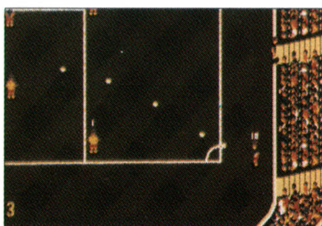
World Cup USA '94 (US Gold)

I selskab med så prominente firmaer som Coca Cola, McDonalds, Mars, General Motors, Energizer, Gillette m.fl. står det engelske softwarehus US Gold. Hvor de førstnævnte kan bryste sig af at være sponsorer for dette års VM-turnering, må US Gold dog nøjes med at være det softwarehus, der producerer det officielle VM-spil 1994.

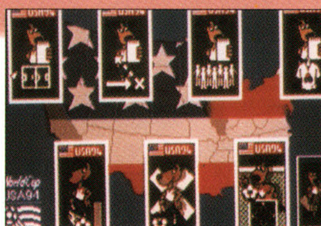
Det lader dog til at de alligevel er ganske tilfredse med dette, for US Gold gør nemlig et stort nummer ud af deres VM-licens, hvilket især understreges af deres reklamemateriale til spillet. Her stilles bl.a. spørgsmål som *hvem er verdens største producent af læskedrikke? Hvad hedder verdens største fast food kæde?* Og *Hvem er verdens største slik-producent?* Afslutningsvis beretter US Gold at de vil forsøge at indlede markedsføringssamarbejde med dem alle, nemlig henholdsvis *Coca Cola, McDonalds* og *Mars*. Det er altid noget at US Gold ikke også stiller spørgsmålet *hvem er verdens største softwarehus*, for i så fald ville svaret jo hedde Microsoft!

Nå, men til spillet... Tre forskellige sværhedsgrader sætter dig istand til at deltage uanset om du er begynder eller ekspert udi fodbold. *World Cup USA '94* kan spilles af 1-2 spillere, hvor man i to-spiller delen kan vælge at spille mod hinanden, eller begge spille mod computeren.

Der er især lagt et stort arbejde i spillets animationer. Hele 3.000 'frames' udgør spillernes bevægelser, hvilket skulle få animationerne til at køre fuldstændigt glidende. Til sammenligning anvender eksempelvis *FIFA International Soccer* fra Electronic Arts ca. 2.000 'frames' til at udføre de nødvendige spiller-bevægelser. Den detaljerede animation åbner mulighed for en lang række varierede spark og be-







World Cup USA: Som det eneste officielle VM-spil byder WC USA på en mængde forskellige bevægelser og spark, ligesom en lang række parametre kan indstilles før kampene begynder.

Facts om VM i fodbold

- Verdensmesterskaberne udsprang oprindelig af den Olympiske bevægelse, særlig Legene i 'De brølende 20'ere'.

- Arrangementet er blevet afholdt hvert fjerde år siden 1930, med undtagelse af krigsårene 1942 og 1946.

- Oprindelig bestod turneringen af 16 deltagerlande, men i 1982 øgede man antallet til 24, for at nedtone den europæiske/sydamerikanske dominans.

- 3.6 mill. billetter vil blive udbudt til salg ved VM '94 - det største antal nogensinde.

- VM 1990 havde et samlet tilskuertal på 2.8 mill.

vægelser. Hele 15 er det blevet til, heriblandt saksespark (både bagud og fremad), banan-spark, frispark, udspark og hjørnespark (hva' mæ' cirkelspark? -red.). Selv målmandsredninger med een hånd er det blevet til!

Før man går igang med kampene kan man indstille en lang række forskellige parametre, hvor de mere traditionelle er banens type (normal, artificial), vejret (dry, wet, very wet, soggy) og kampenes varighed (3, 5, 10, 15, 20, 45 minutter pr. halvleg). Et særligt kuriosum er muligheden for indstille den såkaldte *ball glue factor*, altså hvor godt bolden klæber til dine fødder.

32 hold kan man vælge imellem, nemlig de 24, der rent faktisk deltager i arrangementet og 8, der ikke just klarede skærene. Før hver kamp kan man udpege 16 spillere (11 på banen, 5 på bænken), der skal forsvare nationens ære, og så er det ellers blot at fløjte kampen igang.

Som i de fleste computerfodboldspil kan man i *World Cup USA '94* vælge at deltage i træningskampe, spille opvisningskampe eller deltage i selve VM-turneringen, der iøvrigt kan designes efter egne ønsker. Er man således ked af, at det ikke lykkedes for ens egen nation at kvalificere sig, kan man blot skifte et af de deltagende hold ud med sin egen favorit. Det siger sig selv at *World Cup USA '94* er på gaden nu - alt andet ville være meningsløst. Spillet udkommer til stort set alle formater, heriblandt PC, CD-ROM og Amiga.

Planet Football USA '94 (Infogrames)

Som den sidste kombattant finder vi så *Planet Football* fra det franske softwarehus Infogrames. Informationerne om dette spil dukkede op kort før deadline, så det er begrænset hvad vi endnu ved om det - m.a.o. ingen demo, ingen billeder, kun teksten som softwarehuset iøvrigt selv har stået for, så vi vil fare med lempe.

Som alle de øvrige VM-spil (og efterhånden fodboldspil, generelt) betragtes *Planet Football* fra oven, har to-spiller mulighed, og kan præstere en lang række forskelligartede spark, afleveringer og skud. Som noget nyt forsøger Infogrames at implementere det velkendte flysim-fænomen - kameraer - og det er således muligt at betragte hver enkelt spiller fra 11 forskellige vinkler.

Man kan vælge mellem de 24 deltagende nationer og seks af dem, der ikke forstod at kende deres besøgelsestid, bl.a. England, Skotland og Frankrig. Hvert af holdene består af 15 spillere, hver med deres selvstændige kvaliteter, vurderet som *hurtighed, teknik, udholdenhed, færdighed* og *aggressivitet*.

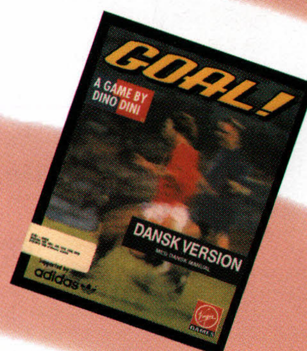
I *Planet Football USA '94* er det vigtigt at passe sin træning, da denne har indflydelse på spillernes udvikling og præstationer. Man kan træne sit hold i den ædle kunst at skyde straffespark, hjørnespark, flugtninger, og andre elementer, der kræver det yderste af en professionel boldspiller. Som nævnt kan man spille mod en levende modstander, men i tilfælde af at holdet man spiller mod er computerstyret, vil det anvende en forudstemt strategi, taktik og spillestil. England vil i så fald spille *kick and rush*, Tyskland vil basere sit spil på *short passing*, mens 'Brasserne' vil brilliere med deres elegante *ball-control*.

Hvis man bliver træt af den originale vare kan man vælge en alternativ turnering, og hvis man bare bliver træt af at spille generelt, kan man vælge at se kampene fra tilskuerpladserne i *spectator-mode*. Under alle omstændigheder skulle også *Planet Football* være ude nu til PC, Amiga 1200 og CD32.

Sensible Soccer (Sensible Software)

Der er næppe nogen tvivl om at dette spil, vil placere sig blandt de tre bedste fodboldspil, uanset maskinformat, på enhver computerfodboldspillers hitliste. *Sensible Soccer* kan prale af at være ude til 11 (elleve) forskellige maskiner, og det mest imponerende ved de mange konverteringer er, at spillet stort set ligner den oprindelige Amiga-version på dem alle.

Efter nogle få indledende manøvrer, hvor spillets mange 'options' indstilles, kan man springe lige ud i kampene. Det er muligt at deltage i en række af forskellige turneringer, og med en velsignelse af forskellige hold. Spillet foregår i et hurtigt tempo, og det er muligt at foretage en masse interessante manøvrer undervejs. Banen er stor, spillerne små og kontrollen eminent - kort sagt: en klassiker!



Goal! (Virgin)

En sand guldgrube, når det handler om at indstille ting og sager, foretage menu-valg etc. Man behøver dog ikke være bange for at drukne i dette hav af indstillingsmuligheder, for man har mulighed for at gemme sin yndlingsopstilling på diskette.

Man kan også her deltage i flere forskellige turneringer. Man kan således vælge hold fra forskellige europæiske ligaer eller arrangere en større turnering mellem diverse landshold. Boldkontrollen i *Goal!* er brilliant og dette gælder både ved afleveringer og skud på mål, og man har konstant overblik over situationen. Som en særlig finesse er det muligt at lade spillet 'zoome' ind og ud! I praksis betyder dette at spillet ved dødbold-situationer 'zoomer' ud, så det er muligt at se en langt større del af banen, og ind igen når bolden atter er i spil. Man kan naturligvis også vælge at lade spillet være enten det ene eller det andet, hvis man bliver forvirret af den evindelige 'zoomen'.

Goal! er absolut et af de allerbedste fodboldspil til Amiga, og vil formentlig vedblive med at være det lang tid endnu. Spillets force ligger uden tvivl i den fabeltagtige kontrol af både spillere og pasninger, men ikke mindst muligheden for at kunne lave de mest geniale scoringer gør *Goal!* til en ener!

Og kampen er igang!

Det var så alt i denne omgang - de nyeste og de bedste computerfodboldspil. Det er formentlig usandsynligt at alle computerspillere vil vælge det samme spil som deres personlige favorit, men med denne fuldstændig overfladiske gennemgang har vi ihvertfald sikret at alle spillene er blevet tilpas handicappet, til at du foretager det valg, der passer dig bedst, og starter din egen VM-turnering hjemme i dagligstuen. PS! Måske udtrykket 'Soccer' har noget at gøre med at man kun bruger fødderne? ❏

Robert Vanglo

- Et gennemsnit på 513 mill. TV-seere så hver kamp under VM 1990.

- Finalen 1994 forventes at have et TV seertal på tæt ved 2 milliarder mennesker.

- De første indendørs-kampe nogensinde vil finde sted under VM 1994. Nærmere bestemt i Pontiac Silverdome, Michigan, der danner rammen om fire indledende kampe fra den 18. til den 28. juni.

- Det forventes at op mod 180 lande vil transmittere VM, med et samlet seertal på 31.2 milliarder mennesker for de ialt 52 kampe.

AMIGA 1200 2.995,-

A1200 computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

A1200 DeskTop Dynamite 3.395,-

Med Wordworth, DPaint 4 AGA, Oscar m.m.

A1200 130 MB Harddisk Kit Dagspris

Kompakt 2,5" IDE harddisk til montering i A1200. Fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.
Med alle kabler, skruer og software.

A1200 252 MB Harddisk Kit 3.595,-

Ny lynhurtig (1MB/sek.) 2,5" harddisk til lavpris.

Blizzard 1220 4MB 2.695,-

4MB RAM & 28,5MHz Accelerator

Det bedste RAM kort med indbygget accelerator til Amiga 1200. Gør computeren ca. 4 gange hurtigere. Se test i HiScore Professional nr. 7. '94.
Kan udvides med 14-50MHz FPU og ekstra RAM.

Blizzard 1230 40MHz 2.995,-

68030 * 40MHz * 32bit RAM * UR * FPU * SCSI

Accelerator kort med 40MHz 68EC030 processor. Plads til FPU, SCSI og 64MB RAM. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat med 1-32MB moduler. Benytter standard 72pin SIMM RAM -som A4000.

Tilbehør til Blizzard kort

32bit SIMM RAM	Ring
68881 FPU 14MHz	295,-
68882 FPU 40MHz	1.195,-
1230 FastLane SCSI	1.495,-

Fast SCSI II. Op til 10MB/sek.

Blizzard 1230 med 2MB og 68882 40MHz. Kun 4.695,-

3,5" Harddisk kit.......... Ring
A1200 Tower kabinet............................ 1.995,-

VLab Motion 10.695,-

Med VLab Motion kan video digitalt optages, redigeres og afspilles på Amiga. Alt i real-time og i fuld Broadcast kvalitet.



Fuld non-liniear editering. Lav Erhvervs video, TV reklamer, musik video, TV udsendelser o.s.v. Alt med perfekt klipning, overgange, tekstning og effekter (PIP, morphing, Blue-Box, Chromakey, 3D grafik m.v.).
Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.v.

Digital Video I/O

* JPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor.
* Fuld PAL skærm format i 24bit.
* S-VHS eller Broadcast kvalitet.
* Genlock med Blue-Box generator.
* MovieShop video software.
* Toccata synkron stereo lyd.

Med JPEG real-time hardware kompression og de-kompression fylder video på harddisk kun fra 0,2 (VHS) til 2,5MB (Broadcast) pr. sek.

Vi har også **Personal Animation Recorder** med video I/O i **Component Betacam/MII** format.

MAC & PC Emulator

Emplant er et universelt Emulator og interface kort til Amiga. Amiga RAM, harddisk, monitor m.v. kan benyttes til MAC og PC.

Emplant + MAC 3.695,-

Med Emplant MAC kan Amiga benytte Apple MAC software så hurtig som en tilsvarende MAC. 100% kompatibel (også spil). Multitasking, understøtter Amiga HD drev, lyd, 256 farver (AGA) m.m. Med f.eks. et Retina kort understøttes MAC grafik i 16,7 mio farver.

Emplant PC Modul 1.695,-

Emplant med PC modulet gør A4040 486DX PC kompatibel. Frit valg af DOS/Window system. Kører alt, både seriøse programmer og spil. Fuld emulering af SoundBlaster lydkort og VGA grafik kort. Emulering af store PC grafik kort v.h.a. f.eks. Retina Z3.

3 i én computer

Emplant SCSI + 2 x Seriel port 960,-

SCSI harddisk controller til Amiga, Mac og PC.

Spørg efter Pakke-pris

AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de perfekte computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

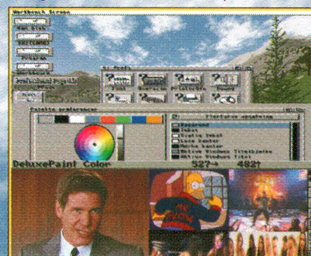
68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP RAM for lynhurtig grafik

1,7MB High Density 3,5" Drev

Også til 1,44MB PC diske (samt MAC HD med Emplant).



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.
Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

708x564 punkter workbench.

AMIGA 4030.......... 9.995,-
AMIGA 4040........ 15.600,-

Tillægspris for:
214MB harddisk +1.495,-. 340MB HD +2.195,- (2MB/Sek.).
4MB 32bit Fast RAM: +1.875,- (ved A4040 dog kun 1.395,-).

ISDN Master 3.695,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyrere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.
ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er langt hurtigere end high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation

ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.
Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

SCSI Controller

FastLane SCSI & RAM 3.995,-
Zorro III FAST SCSI II controller med 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache. 4 32bit RAM banker til 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB RAM.

Oktagon 2008.............. 1.695,-
Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.
Anbefales af Commodore til A4000.

Harddiske

Vi har AT og SCSI harddiske fra 214MB til 4GB. Spørg efter de seneste priser.

345 MB FAST AT.......... **2.895,-**
Ca. 2MB pr. sek. i A4000.
546 MB FAST AT.......... **3.695,-**
1.200 MB FAST SCSI II **8.495,-**
Op til 10MB/sek. med FastLane SCSI.

SyQuest

SyQuest er AT eller SCSI harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.n.

110MB SyQuest... 3.995,-
Lynhurtig drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Kan indbygges i A2000-A4000 3,5" port.
110MB 3,5" Diskette....... 698,-
Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".
Nyt: **270MB SyQuest** 3,5" drev.

A500 Harddiske

Apollo 500 controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og data overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.
Apollo 500 214MB..... 2.995,-
Apollo 500 345MB..... 3.695,-
Harddiske kan også benyttes til A4000.

A500 Turbo....... 1.975,-
32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

CD³² 2.495,-

Commodores nye 32bit computer med indbygget high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).
* Fuld expansion port.
* Kan benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers, Wing commander, Dangerous Streets, Fakta m.m. på CD.



Full Motion Video........ 1.995,-
Se CD film i fantastisk digital kvalitet med HiFi stereo lyd. Top Gun, Patriote Games, Naked Gun 2 1/2 m.f. **198,-**
RAP-BOX. Til CD32 disk drev, harddisk, par.+ser. interface m.m. Ring for info.
Communicator. Tilslut CD32 til Amiga computere. Ring.

CD Software

CD³² Spil. Prey, Microcosm m.f. Ring.
CDPD I - III.................... pr.stk. 295,-
Fred Fish og andre PD serier m.m.
Demo Collection I / I...... pr.stk 295,-
Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format.*
Pandora's CD......................... 165,-
Musik, tale, grafik, video m.m.
17 bit Collection.......................... 495,-
Dobbelt CD med over 1GB data.
CDTV Harddiske & RAM Ring

Scanner

Epson GT 6500........... 8.995,-
Professionel A4 Flatbed scanner med 600/1200DPI i 16,7mio. farver.
Perfekt til DTP på Amiga, PC og MAC. GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

Monitore

Microvitec 1438........... 3.495,-
MultiSync og lavstrålings farve skærm. 15-40Khz horisontal. 45-90hz vertikal. Klarer alle A1200/A4000 skærm modes.

TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-
Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter.
Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-
Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.
Spørg efter 15"-21" monitore.

ScanDoubler.......... 1.795,-
Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Flicker Fixer.......... 1.495,-
Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

Printere

Star LC-20..................	**1.495,-**
Star LC-100 Colour......	**1.795,-**
Star LC 24-200 Colour.	**2.795,-**
Star LS-05 Laser..........	**3.995,-**
Canon BJ-10sx InkJet.	**2.195,-**

Amiga Format "Gold", juli '93.

Canon BJ-200...............	**2.995,-**
Canon BJ-600 C...........	**5.995,-**
Epson Stylus 800.........	**2.745,-**
Primera Farve Printer.....	**Ring**

Den revolutionerende nye farve printer.

Star 5TT Laser... 8.995,-
*** PostScript * 2MB RAM ***
5 sider/min. * RISC * 600 DPI
Super laser til lavpris. Den perfekte hurtige laser til seriøse Amiga brugere. Postscript giver fuld kreativ frihed, fri frontvalg og hurtig download.
Køb ingen laser uden Postscript.
300x300 DPI og 600x300 med REP.
Med 250 siders arkføder og PLC5.

GVP Vi har alle GVP produkter. Kom og få en demonstration.

68040/60

CyberStorm 68040 og 68060 accelerator kort til A3000, A4030 og A4040. Med Fast SCSI II og plads til 128MB RAM. Spørg efter priser og upgrade muligheder.

Modem

TKR SpeedStar........... 2.495,-
Ny lav pris. 300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 bit/sek. Fax 14.400 baud. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine* "Sehr gut".
Med PSU og software til Amiga og PC.

TerboLine 19K2. 2.695,-
19.200-76.800 bits/sek. V32.terbo. Fax. Ellers som TKR SpeedStar.

Diverse

CD ROM til Amiga.......... Ring
Apollo 2030-50MHz..... 5.995,-
A2000 accelerator med 68882 FPU. 0-64MB RAM, High-Speed SCSI II.
GVP PhonePak........... 2.495,-



A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Toccata Lydkort

Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.
* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Med Samplitude software.
* Perfekt til VLab Motion.

Toccata 16bit.............. 2.995,-

Grafik & Video

Vi har alt soft- og hardware til professionel Broadcast video og TV produktion.
Der er udstyr til både analog og digital video og lyd redigering på Amiga og PC.
Nyt: **PAR Digital Video, GVP TBC+** og **Impact Vision 24-II.**

GVP EGS 28 3.995,-
Nyt avanceret 24bit grafik kort til lavpris i ægte GVP kvalitet.

Retina Z3... 3.995,-
Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Fuld AGA workbench.
Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).
Retina Grafik kort......... 2.895,-

VLab Digitizer... 2.995,-
24bit realtime frame grabber. Tager billeder fra live TV eller video signal i utrolig god kvalitet. Den bedste og populæreste video digitizer til Amiga.
Live TV eller video kan ses i et vindue på computer skærmen.
Med keyframe og sekvens grabbing.

Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design. Få tilsendt info på disse og andre genlock.
PAL Genlock................ 2.995,-
Y-C Genlock................. 4.295,-
Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine.*
Sirius Genlock............ 7.495,-
Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult.
V-Code Extern............ 1.195,-
TV/VHS og S-VHS output fra Amiga.

Software

PageStream 3.0, ADPro 2.5, LightRave, Scala MM 300, Real 3D 2.0, Image FX, Clarissa, Adorage, MultiFrame, Bay, TV Paint, Art Expression...
Spørg efter priser samt andet software.

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

DETROIT

Wrroomm, wrroomm, wrroooomm. Et eller andet sted findes der vel stadig en lille dreng i os alle. Tiderne, hvor man legede med biler i sandkassen glemmes aldrig. Nu er man blevet voksen og kan/tør ikke lege med biler i sandkassen mere. Derfor sidder man med sin PC og leger med biler på skærmen - feks. Detroit fra Impressions...

Ja, så har du chancen for at præge bil-udviklingens historie. Detroit er intet mindre end en bil-simulation. Du skal ikke selv køre bilerne, men det skal resten af verdens befolkning. Det er i hvert fald målet med spillet. Du skal blive en bil-gigant a la Ford, Opel, Mercedes og hvad de store nu hedder.

Men der er lang vej til den totale verdens-domination. For at sige det brutalt: du starter som et NUL i året 1908. Lidt start-kapital og et fabrikskompleks er det eneste du har. Allerførst skal du selvfølgelig have udviklet et produkt. Så du går ind på designer-menuen, hvor du frit kan vælge, hvordan din bil skal se ud; skal det være en firedørs familiebil eller måske en fiks Porsche. I 1908 er det nok smartest at satse på en familiebil, da det jo handler om at sælge flest mulige biler. Endvidere er der heller ikke teknologi nok til at lave en hurtig bil. Når du så har designet BILEN var det nok en god ide at få den testet på alle områder; acceleration, bremselængde, benzinøkonomi o.s.v.

Das Kapital...

Derefter skal bilen sættes i produktion, så du skal ansætte nogle arbejdere. Du bestemmer diktatorisk over lønnen, men pas på ikke at underbetale, da de i så fald vil strejke og profitten vil forsvinde. Dog skal der ikke nøles med fyringer, hvis du ikke har brug for alle arbejderne; noget man i Danmark utvivlsomt ville strejke over, men i Detroit 'er arbejderne blot maskiner, der betjener maskiner' (citat Karl Marx!). Kører produktionen optimalt var det måske en god ide at oprette en række salgskontorer i nærheden af det område i verden, som du har valgt. Men husk at jo længere væk dit salgskontor ligger fra din fabrik desto mere vil det koste at transportere bilerne.

Har du fået gang i produktionen og fået dine salgschefer motiveret til at sælge som bare fanden, går du videre til næste punkt på dagsordenen: marketing! Der er en række muligheder for at reklamere for dit produkt: aviser, ugeblade, bilblade, sportsblade, billboards, sportsbegivenheder. Senere er der mulighed for at reklamere i radioen og i TV2. Denne del af spillet har en afgørende betydning, da det jo ikke nytter at have den optimale bil, hvis ingen kender til den udover den nærmeste familie.

Image-making i fri konkurrence!

Så skulle alt gå som smurt, men der skal også tænkes langsigtet, da tiderne ændres og folks krav bliver større. Derfor skal der forskes i ny teknologi, d.v.s. bedre motorer, større sikkerhed, mere luksus, bedre karrosseri o.s.v. Dine biler vil blive langt mere eftertragtede, hvis du har en større sikkerhed end dine konkurrenter. Ja, konkurrenter, for du har selvsagt ikke monopol på at producere biler.

Der er i alt fire bil-firmaer i verden, så det gælder om hele tiden at forbedre sine biler og have nogle rimelige priser på dem. Disse priser kan du hele tiden regulere; den samme bil kan koste 1000 Dollars i Amerika og 1300 Dollars i Europa. Alt dette bestemmer du suverænt over. Men husk på at



Man skal se sig godt for, før man vælger placeringen af sin fabrik.



Med et klik på musen er det ingen sag at bestille markedsanalysen.



Der er rig mulighed for at designe drømmebilen!



Man starter som lille...... og så bliver man stor.

have fornuftige priser, da du ellers kan risikere at blive hængt ud i diverse aviser for at sælge til overpris, og det gavner jo ikke ligefrem salget og profilen på dit firma.

Detroit har seks forskellige sværhedsgrader, hvor den største udfordring vil sige, at du låner penge til at gå igang, og i den nemmeste sværhedsgrad har du en startskapital på 250.000 dollar. Spillet er således meget fleksibelt og udfordringer er der nok af. På dit kontor har du endvidere mulighed for at hyre en konsulent, der vil fortælle dig, hvad du gør forkert samt hvad du bør gøre for at komme frem i den benhårde bilverden.

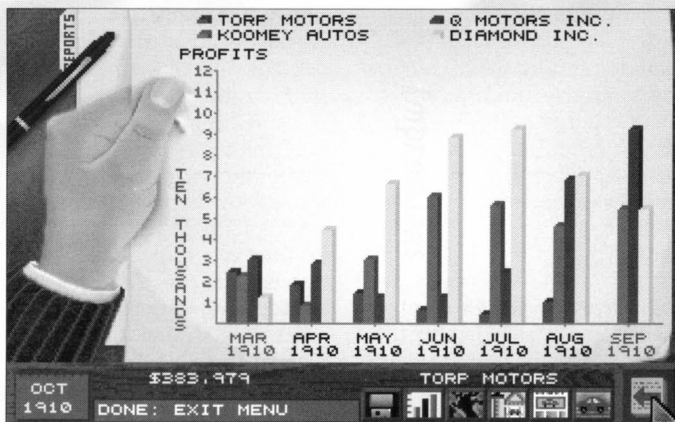
Driftsøkonomi - et nøgleord

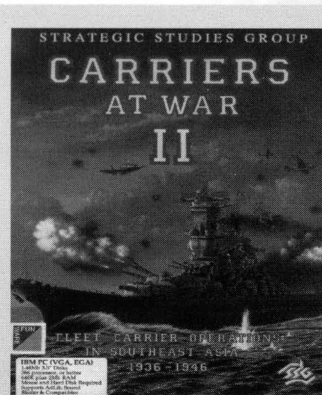
Der er også en lang række statistikker, som du kan nær-studere og du kan også ringe til banken for at få bevilget et lån, hvis det ser sort ud. Nøgleordet er dog som i al administration at holde udgifterne nede og indtægterne oppe. Det gøres ved at reklamere for dit produkt, fyre arbejdere, lukke salgskontorer i lande hvor der sælges for få biler o.s.v. Spillet kræver, at man har et stort overblik samt at man er i stand til at gå ned i de små detaljer.

Det lille touch af Civilization, hvor det handler om at satse på forskning gør spillet værd at spille i lang tid, da man hele tiden gerne vil forbedre sine modeller (altså bil- modeller, senere kan det være der er råd til at installere et par MODELLER i ens Penthouse-lejlighed).

Kombinationen af handel og forskning gør underværker og det er i den relation den noget høje HiScore skal ses. Den grafiske side i spillet kunne være bedre og styringen er ikke håbløs, men det tager tid at lære de forskellige hotkeys at kende til fingerspidserne. Alt i alt har Impressions (som jeg ellers elsker at hade) lavet et pænt, dog uden at være prangende, bil-simulations- spil, der vækker den lille dreng m/k, som vi vel alle har inden i os. ❑

Søren Madsen





Grafik:	71%
Lyd:	74%
Powerplay:	75%
HiScore:	82%
RAM:	640 Kb
Harddisk:	6 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Adlib,Soundbl., Roland
Hastighed:	286+
Udgiver:	Impressions
Pris:	395,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Du kan også komme til at lege med biler på Amigaen!

PC HISCORE: 82%

KÆMPE EDB UDSALG
Mange gode tilbud - kom og køb

PCD 386DX-40,kr. 4.995,-
128Kb Cache,120Mb HD, 4Mb, 512Kb VGA.

PCD 386DX-40,kr. 5.295,-
128Kb Cache,170Mb HD, 4Mb, 512Kb VGA.

PCD 486SLC33,kr. 4.995,-
170Mb HD, 2Mb, 512Kb VGA.

PCD 486DLC33,kr. 5.495,-
Coproc., 128Kb Cache, 170Mb HD, 4Mb, 512Kb

PCD 486DLC40,kr. 5.695,-
Coproc., 128Kb Cache, 170Mb HD, 4Mb, 512Kb

PCD 486SX33, kr. 5.895,-
VESA, 256Kb Cache, 170Mb HD, 4Mb, 512Kb

PCD 486DX40, kr. 7.795,-
VESA, 256Kb Cache, 170Mb HD, 4Mb, VESA 1 Mb VGA, VESA HDC.

PCD 486DX66, kr. 9.295,-
VESA, 256Kb Cache, 170Mb HD, 4Mb, VESA 1 Mb VGA, VESA HDC.

Alle PCD priser er uden skærm. 12 mdr. garanti.

MULTIMEDIA

CD-ROM kr. 999,-
Single speed CD-ROM drev.

CD-ROM kr. 1.495,-
Double speed CD-ROM drev.

CD-ROM Extern kr. 2.195,-
Extern double speed CD-ROM drev, m. controller.

Lydkort kr. 345,-
Masterboomer, Soundblaster 2.0 kompatibel.

Vi har et kæmpe udvalg i multimedia produkter bla.
SoundGalaxy og Procom

NOTEBOOK PCer

AST COMPUTER NB-4/33 kr.14.750,-
Notebook 486SX-33,120Mb HD, 4Mb, mono.

VICTOR NB433kr.13.495,-
Notebook 486SX-33,120Mb HD, 4Mb, mono.

IBM TP-350C, kr.18.745,-
Thinkpad notebook, 125Mb HD, 4Mb, farve.

SOFTWARE...

Computer Associates.

CA-light udgave kr. 89,-
SuperCalc, Textor, Paint, Present eller UpToDate.

CA-full udgave kr. 149,-
SuperCalc, Textor, Paint, Present eller UpToDate.

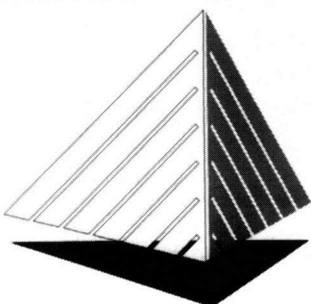
Shareware på disketter.
Normal pris kr. 49,-
Ta' 3 stk. for kr. 100,-

Shareware på CD.
Normal pris op til kr. 198,-
Ta' 3 stk. for kr. 150,-
Gælder udvalgte CD titler.

Vi har et kæmpe udvalg i mærkevarer -
alle er udstillet og kan afprøves og sammenlignes -

AST COMPUTER · IBM · HEWLETT PACKARD · OMEGA · AMITECH · COMPAQ · brother · WESTON · NEC · Schneider · Canon · NOKIA MONITORS · HITACHI · EPSON · OKI · SAMSUNG · VICTOR · MAG INNOVISION · CHERRY · PHILIPS · ARCHE

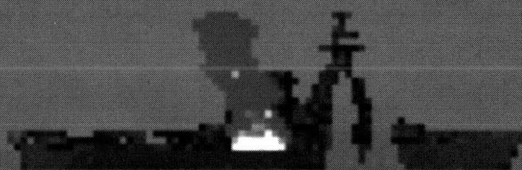
Åbent hverdage 10 - 19, Lørdag+søndag 10 - 17



PC&Data a/s
Sakskøbingvej 1, DK-7400 Herning, Tlf. 97220055, fax. 97210000

Alle priser er incl. Dansk moms. Der tages forbehold for fejl. Gælder så længe lager haves. Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

GREAT NAVAL BATTLES II



'Klart skib! Klart skib!' Alle mand styrter i et behersket kaos til deres kampposter. Den bitre kampagne mellem amerikanerne og japanerne om Solomon Øerne kan nu igen udkæmpes på hjemmecomputeren, komplet med flyslag, hangarskibsgrupper og et gameplay, der er så dybt som Marianergraven.

Siden jeg blev anmelder på HSPro, har jeg haft rigtigt gode muligheder for at gennemskue spilæskernes oftest tomme løfter om deres påståede grænsebrydende indhold, og denne hobby har sparet mig for mange penge. Bevares, der lander også fejltagelser på min hylde, men dem skaffer jeg mig hurtigt af med (jeg gi'r dem til nogen, jeg ikke kan lide).

Elektronisk søkrig

Great Naval Battles 1 og dens tre scenariedisks står ikke længere på hylden - nu er de afløst af GNBII (plus scenarieeditoren, der også du'r til GNBII). Vi er ikke længere i Atlanterhavet, hvor slaget står mellem Die Kriegsmarine og Royal Navy under 2. Verdenskrig. Vi er rykket til Stillehavet.

Der er efterhånden ved at være en del spil, både simulationer og strategispil, der handler om Stillehavskrigen, ikke mindst den udslagsgivende Gudalcanal-kampagne i efteråret 1942. Den blev simuleret i Microprose' spændende, unikke *Task Force 1942*, der mere var en krigsskibssimulation end et strategispil. *TF1942* var iøvrigt forgængeren til den nyligt udkomne flysimulation *1942: The Pacific Air War*, der med sikkerhed ryger til tops på hitlisterne! Men hvor sidstnævnte indeholder forholdsvis komplekse flådemanøvrer og dermed et betragteligt strategielement, er *Origin*'s flysim *Pacific Strike* blot en forbedret kopi af arkadespillet *Strike Commander*, placeret i det samme Stillehav i de tidlige 40'ere. GNBII's forgænger og dens tre add on-disketter foregik derimod i Atlanterhavet og handlede om striden mellem den tyske og den engelske flåde, ligeledes under 2. Verdenskrig. Er De forvirret? Det ville De også være, hvis jeg havde omtalt *Carriers At War I* og *II*, *Pacific War* og alle de andre...

Fuld tilfredshed

Både de enkeltstående scenarier og de to store kampagner udmærker sig ved deres store realisme. Man kan i den grad fin-tune sine handlinger, og den computerstyrede verden er så kompleks, at GNB2 må tilfredsstille selv kræsne realtime-strateger - jeg tror, SSI har lyttet til mine drømme.

Efter omfattende tests har jeg konstateret, at den kunstige intelligens er blevet klogere - nu ignoreres slagskibe ikke længere til destroyernes 'fordel'. Mindre skibe er lettere at ramme, og storkalibrede granater vil kunne ødelægge mere end et skibskammer ad gangen. Du oplever ikke længere totalskadede spøgelsesskibe, der stadig flyder på trods af alle symptomer på det modsatte. Man kan nu også vædre andre skibe - med gruelige konsekvenser for de vædrende og vædrede parter.

Med udgangspunkt i den originale GNB-kode er 2'eren blevet udviklet med et langt hurtigere interface - nu udfører GNB2 kommandoen, når du giver ordren i stedet for at forsvinde i den absurd travle meldingstrafik. Tastekommandoer virker meget bedre - i GNB1 kunne man dårligt komme til med kontraordrer eller forespørgsler om, hvad der i det hele taget foregik. Nu er der en lille ikon i det nederste højre hjørne. Når spillet kører, viser det et rødt STOP-skilt - klikker du på det, pauser spillet øjeblikkeligt og viser et lille grønt OG.

I pause-funktionen kan du frit bevæge dig rundt mellem alle enheder og give ordrer og få statusmeldinger. Automatikken fungerer også på halv kraft. Du kan plotte kampgruppernes sejlruter, formationer og andet, hvorefter du lader dem overgå til automatkaptajnen, Vender du senere tilbage, vil du se, at de stadig bruger dine indstillinger. Det er da meget loyalt, ikke? Efter slaget (og når man har gemt spillet) kan man gense slagets gang med en VCR-funktion.



Styringen af de enkelte aktiviteter sker gennem dit kort og pop-up vinduer på kommandobroen.

Der er helt nye menuer, og de står på skærmen brøkdele efter, at man har bedt om dem. Det er nemmere at give kommandoer - der er en mere logisk sammenhæng mellem menuer, skærmbilleder og kommandoer i GNB2, og man undgår nu helt det irriterende slagsmål med at afstille hvert skibs Auto-status, når man eksempelvis vil overtage jobbet på ildledercentralen. Der er flere måder at gøre ting på - for eksempel kan du vælge et nyt skibs kommandobro ved at dobbeltklikke på skibets navn på skibslisten, du kan scrolle gennem skibene i et vindue og gå direkte til et andet skibs kommandobro, og du kan dobbeltklikke på et hvilketsomhelst af dine skibe på søkortet.

Godt set

Samtlige skærmbilleder er nydesignet til det bedre, GNB2 spilles i 640x480x256 SVGA, og arbejdsstationerne er alle udført i høj kvalitet og funktionalitet. Kommandobroen (Flag Bridge) er stedet, hvor du tilbringer det meste af din tid. Baggrundsbilledet er et stiliseret billede ud gennem 'forruden', hvorigennem du ser ud på den digitale virkelighed - skibe passerer, sender bredsider, fly og torpedoer af, bombes og synker. Men du har ikke tid til at nyde synet af disse grufuldheder.

Som udgangspunkt er alle skibe på 'automat'-kaptajn, og du kan hellige dig jobbet som admiral for hele flåden at sende dine kampgrupper rundt i farvandene omkring Guadalcanal. Fra dit flagskib kan du ændre kampgruppernes sammensætning efter situationen og behovet. Du kan organisere alt fra destroyerpatruljer til

troppetransporter og multihangarskibsgrupper.

Styringen af de enkelte aktiviteter sker gennem valget af dit kort(udsnit) og pop-up vinduer på kommandobroen. Disse består, ud over kortet, af navigations-, flyoperations-, skadeskontrols-, ildledelses-, torpedo-, fuel og last-vinduet. I disse vinduer formidler du dine generelle, overordnede ordrer til dit skibs eller din kampgruppes enkelte elementer, og det fungerer velsmurt, selv midt i kampens hede, hvor du kan være ønsket flere steder på én gang.

Vil du give mere specifikke ordrer til en bestemt kampstation ombord på det skib, du nu opholder dig på (i stedet for at lade computeren lede den), kan du vælge den med F-tasterne:

- *den primære bestykning* (kanoner), der på de kæmpemæssige slagskibe med lidt held kan ramme mål ud på 20 sømils afstand. Du kan her betjene de enkelte batterier, hvor du med et væld af computerberegnede data og kvalificerede gæt fra ildledercentralen vælger, hvordan du vil placere dine granater omkring målet. Du affyrer ikke selv dine kæmpekanoner - dette gøres af besætningen. Hvis du ønsker den slags action, henvises du til (den ikke så ringe endda) Task Force 1942 fra MPS.

- *individuel kontrol af batterierne*. Herfra får du det bedste vue over den salte slagmark. Du kommanderer over kanonbesætningerne og bestemmer granattype, sigteapparatets indstillinger, og hvornår besætningen må skyde.

- *den sekundære bestykning*, der minder om kontrolskærmen for storebrødrene. Her kan du dog ikke styre så meget.

- *torpedostationen*, der dog kun findes på visse skibstyper. Man kan vælge at styre alle faserne i torpedoaffyringerne, og der er nok at se til. Man har den samme store informationsmængde at bygge sine skud op på som med kanonerne.

- *skadeskontrollen*, som det er klogt at overlade til computeren at styre, indtil man har fået sø-ben at gå på. Skibene kan blive skadet på fire måder: granatild, torpedoer, bomber og kollisioner med andre skibe. Lækage og brand er de værste trusler mod skibets velfærd. Skadeskontrollen kan være et strategispil i sig selv - et spil om ressourcestyring. Du har et antal redningshold at indsætte og (måske) et antal stadigt stigende skader at bearbejde. Du kan slukke brandene, stoppe lækager, pumpe og lave varsomme kontra-lækager i skibets modsatte side, så det 'holder balancen'. Dette spil foregår i 'kamre' i flere etager, nærmest som et brætspil, og situationen opdateres løbende via skadesrapporter og på et display, der viser skibets dæk set oppefra. Skadeskontrollen er et spil i spillet.

- *udkiggen*, hvorfra man kigger ud. Man kan zoome (1-8x) og panorere 360° rundt og følge aktiviteterne omkring skibe og fly. Det er også her, man kan transmogryffes til et 3D-view point efter eget valg - man kan vælge et skib, et fly eller et bestemt punkt på kortet, hvorfra man vil opleve sø- og luftslaget. Her befinder sig også spillets indbyggede anakronisme: videooptageren, der kan filme slagets gang til den senere bortforklaringsfase (eller søforklaring).

- *flyoperationer/Air Boss*. Selv om dette er et spil om søbåren strategi, spiller flystyrker sammen med deres hangarskibe den centrale og altafgørende rolle (i virkelighedens kamp om Guadalcanal trak amerikanerne ret tidligt deres hangarskibe ud af området, simpelthen fordi det var for risikabelt at involvere dem). Udvalget og mængden af fly er meget varieret på de forskellige skibstyper. Den største klasse hangarskibe, Lexington-klassen på 37.700 bruttoregistertons, kan have 88 fly med, flere skibsklasser kan have nogle få (men effektive, hvis du husker at bruge dem) observationsfly med, og atter andre har slet ingen. Fly fra de enkelte eskadriller kan hver indsættes mod ét mål ad gangen, og når de er hjemvendt, kan du sende dem (eller resten af dem) mod et nyt mål. Du bestemmer også, hvor mange procent af hver eskadrille, der skal flyve CAP (patruljeflyvning omkring skibsgruppen). Fly-ops er også tilgængelig på landbaserne.

På kortet, som kan kaldes frem på alle arbejdsstationer, styres dine operationer, og kortet kan via MAP-filtret vise den ønskede informationsmængde. Det kan scrolles med piletasterne og musen - sidstnævnte anbefales ikke for folk med et rodet forholds til mus, for det kan være omstændigt arbejde. Der mangler her mulighed for at lave nogle genvejs-indstillinger til at speede arbejdet op med. Kort sagt.



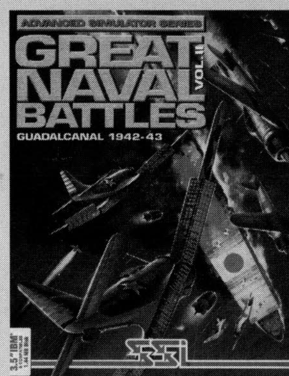
Du kan organisere alt fra Destroyer-grupper til troppetransporter og Multi-Hangar-skibsgrupper.

Sød musik

GNB2 vil være at finde både på min harddisk og min spilhylde i en rum fremtid. Årsagen? Med det strategispil føler man sig involveret, spillet trækker en ind i sig med sin kompleksitet og alsidighed - der er ikke engang nogen alvorlige Fehlere i spillet. Det er et nemt spil at beherske, hvis man tager det et skridt ad gangen, men (for at blive ved flosklerne) det er drønhamrende svært at beherske de store kampagner. Man har hele tiden en fornemmelse af kvalitet og gennemarbejdelse, når man valser gennem sine skibe og undgår fjendens fly og granater. Design- og programmørteamet har fortjent en *standing ovation!*

Vi kan forvente sød fremtidsmusik, lover SSI, nemlig at GNB1 genudsendes med GNB2's standard plus de mindre europæiske landes flåder (Italien, Frankrig og andre). GNB2 vil også selv se frem til scenariedisks, så Guadalcanal-kampagnen ikke bliver alene, men desværre kan SSI ikke for nuværende love tospillerfunktion. Men det bør ikke afholde en fra at lade resten af familien tage til stranden, mens man loader GNB2. ❑

Jan Holm



Grafik:	89%
Lyd:	85%
Powerplay:	97%
HiScore:	93%
RAM:	640 Kb
Harddisk:	14 Mb
Grafikkort:	SVGA
Lydkort:	Adlib,Soundbl.,Rol. m.fl.
Hastighed:	386/33+
Udgiver:	Strategic Simulations Inc.
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, tlf.: 3312 2440

Amiga
Great Naval Battles 2 udkommer ikke til Amiga.

PC HISCORE: 93%

LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

Jeg var egentlig af den opfattelse at denne slags spil var en uddøende race, men jeg må indrømme at jeg er positivt overrasket over Titus Fox's præstation. Dette er uden tvivl eet af de bedste bil-spil jeg har set til Amigaen, især når man tænker på at det kun fylder to disketter.



Den glimrende spil-screen gør det muligt at spille to mand.

Spillet er baseret på det ulovlige Saturday Night race, hvor folk mødes for at teste ikke bare deres evner med biler, men også deres bilers evner. Normalt er det også muligt at vædde om hvem vinderen bliver og det sker mellem dem som deltager i racet. Til nogle af de mest eftertragtede løb er der som regel god konkurrence og her er der gode penge at tjene, hvis man kan få de andre til at slippe slanterne. Konkurrencen udgøres, udover de lokale, også af nogle professionelle, som rejser landet rundt for at køre. Navne som: Max Steel (Mad Max), Frank Torrino (Tricky Frankie), Mary Wilbur (Hairy Mary) er værd at kigge efter, for de er blandt de bedste og mest beskidte kørere man kan støde på.

Som titlen antyder kører man en Lamborghini. Den kører selvfølgelig som en drøm, men har man penge er det muligt både at tune den, vælge automatgear eller mauelt gear, købe boost, regn-dæk og vinter-dæk. Alt efter hvor mange ting man har til sin bil jo højere klasse bliver den vurderet til og det er værd at tænke på, når man skal spille om penge. Jo bedre klasse bil man har, des mindre villige er konkurrencen til at lægge penge i puljen. Og ligesom ens bil bliver vægtet i klasser er det ligeledes muligt at avancere i divisioner. Man starter i 4. division og kan så kæmpe sig op til 1. division.

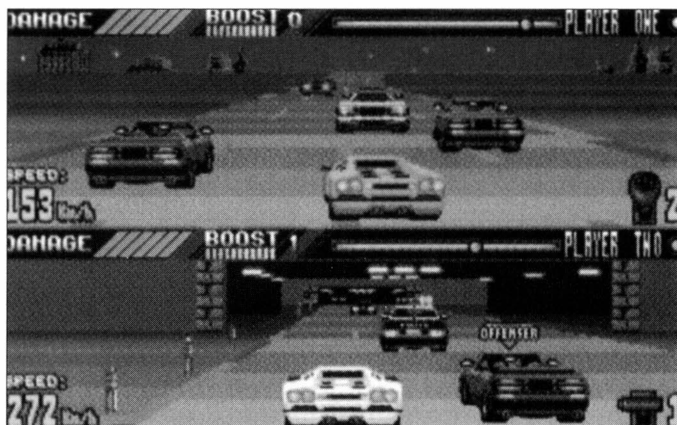
I spillet er der ialt 60 baner. Det giver 15 til hver division og her er alt, lige fra tørt føre til isglatte veje. Banerne er meget varierede både hvad angår baggrund og udseende, hvis man kører oppe i bjergene kan man godt være sikker på at køre lidt op og ned. F.eks. er der en bane der hedder Spokane i 1. division og den minder mest af alt af en tur i rutschebanen på Bakken midt om natten. Her kan man komme helt op på 400 km/t når det går rigtig ned ad bakke.

Selvfølgelig er man ikke alene på vejene og det kan godt blive hedt når både politiet og konkurrenterne jagter een, mens man skal undgå at støde ind i for mange af den almindelige trafik. Hvis man vil undgå politiet kan man enten vælge at køre de tilladte 150, eller købe sig en radardetektor så man kan blive advaret om fartmålinger i god tid (ca. 3 sek. før).

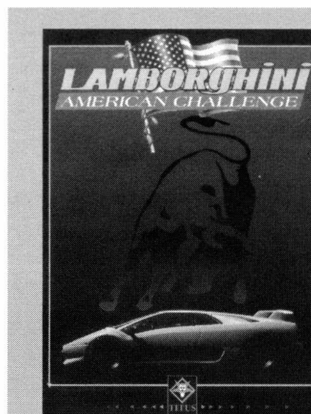
Der er også mulighed for at spille 2 mand, det er helt sikkert et plus at få denne variation i spillet og øger spillets værdi en hel del.

Graffikken er ganske pæn med gode farver, baggrundene er varierede og bevæger sig godt i forhold til vejens bevægelser. Spillet er hurtigt og der er ingen 'hakker', som kan ødelægge helhedsoplevelsen. Bilen reagerer godt på ens joystick og det er en fryd at bremse ned, ta' turen ind imellem 3-4 biler og så trykke pedalen i bund ud af svinget. Er du til denne slags racer-spil er dette en god udvidelse til din samling, og med de 60 baner er der lagt op til en god gang race, især hvis du har en kammerat der ikke er bleg for at tage udfordringen op. ❑

Thomas Henriksen



Det er ikke spor usædvanligt at blive jagtet af politiet i 'Lamborghini'.



Grafik:	80%
Lyd:	75%
PowerPlay:	85%
HiScore:	80%
RAM:	1 Mb
HardDisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgiver:	Titus Fox
Pris:	299,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

PC
Jeps, du får også lov til at bryde færdselsloven på PC.

AMIGA HISCORE: 82%

BATTLE ISLE II

At toeren altid er dårligere, er en påstand, Blue Byte Software har tænkt sig at gøre op med i deres Battle Isle-saga - læs i det følgende hvorledes det lader sig gøre!



Før vi begynder omtalen af Battle Isle 2, skruer vi lige tiden tilbage til det herrens år 1992, hvor det første spil i serien så dagens lys. Spillet blev Blue Bytes første store succes efter kæmpehittet Pro Tennis Tour (Great Courts). Spillet udfyldte en niche indenfor den strategiske genre, blandt andet fordi det var let at gå til - overskueligt, men det indeholdt samtidig et meget avanceret gameplay. Senere kom Historyline 1914-18, der egentlig ligeså godt kunne have heddet Battle Isle 1914-18, for selvom robotter og computerstyrede tanks var udskiftet med kavalarier og fodtusser var gameplayet nøjagtig det samme. Historyline skuffede derfor nok en lille smule, og folk ventede spændt en eventuel efterfølger til Battle Isle. Ventetiden blev lang, næsten et helt år, men ind i mellem fik spillerskaren Battle Isle '93 at more sig med - et spil, der rent faktisk kun var et sæt nye baner og enheder til det oprindelige spil. Nu har vi så endelig toeren, et spil der er vokset med forventninger-ne. I Battle Isle 2 bliver man placeret i skoene på den navnkundige Walter Haris, der pludselig rives brutalt ud af sin fredelige hverdag, da han bliver kidnappet og taget med ombord i et fremmed rumskib. Da Walter Haris efter to års rejse ankommer på planeten Chromos, bliver han modtaget af en repræsentant fra den drullianske hær, der undskylder, at de glemte at invitere Haris, før de hentede ham.

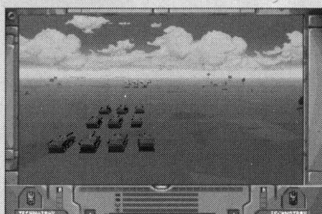
Herefter bliver Walter sat ind i, hvorledes drullianerne ganske ufrivilligt er blevet medlem af det intergalaktiske net, Titan-Net (Du ved, ligesom Danmark kom med i Den europæiske Union!). Det er jo ikke så godt, og derfor har planetens tolv klogeste mænd stukket hovederne sammen og fundet en særlig udvalgt, der skal vinde Chromos' slag mod Unionstropperne. Og tænk engang, galaksen beboes af milliarder og atter milliarder af mennesker, og så vælger de lige netop Walter Haris, bedre kendt som dig! I starten er Walter en smule skeptisk, men da drullianerne tilbyder ham både firmabil og forlænget frokostpause, kan han ikke sige nej, og så er terningerne kastet: Få din helt egen MilOp (Military Operation) Console og bank Unionstropperne til Bruxelles.

Genkendelsens glæde

Sådan forholder det sig med Battle Isle 2, og hvis du har spillet de tidligere Battle Isle-spil, er siden sikkert allerede godt gennemblødt af din konstante strøm af mundvand, men har du aldrig tidligere set, endsige spillet, en gang Battle Isle, så har du jo krav på en forklaring: Spillet er inddelt i et antal missioner (jeg ved ikke nøjagtig hvor mange), der spilles uafhængigt af hinanden, dog i en af computeren fastsat rækkefølge.

For at gennemføre en mission har du som i alle andre strategispil en række mål, der skal opfyldes, før du kan gå videre. Når dette sker, får du en adgangskode, der på et ethvert tidspunkt kan sende dig direkte til denne position. Afvekslingen består i, at en masse faktorer varierer fra bane til bane, og således sikrer skiftene landskaber, varierende vejrforhold, nye enheder o.s.v. at missionerne er meget forskellige. Selvom det hele skal forestille at illustrere en længerevarende krig, ser du ikke helheden, kun de enkelte slag - sådan er det i Battle Isle.

Når man spiller, anvendes størstedelen af skærmen til at vise et udsnit af området, der kæmpes på (som kan være af vidt forskellig størrelse). Alle funktioner kaldes fra en lille menu-bar i bunden af skærmen, og lad os kaste et blik på de vigtigste. De mest elementære er selvfølgelig flyt og angrib. Flyt taler for sig selv, og når en enhed angriber en anden, regner computeren nogle tal ud, og hver enhed mister fra en til alle af de ti enkelte køretøjer, fly eller både, den består af. Desuden er der funktionen, som tillader



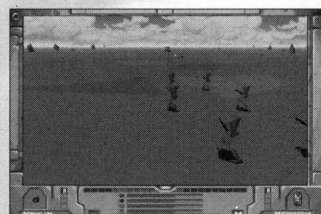
En kampscene: To tankbatterier støder sammen, og snart må tapre mænd dø.



Løbende toner forskellige rådgivere frem på skærmen - her er det Beg Beb, der giver sit besyv med!



Folkene fra Titan-Net gør hvad de kan, for at demoralisere vor helt!



Et lille kig på, hvordan I31-robotten tager sig ud i 'virkeligheden'.



Fra den raytracede intro: Ganske uvidende om situationens omfang ankommer Walter til planeten Chromos.



Den såkaldte Technotrax er det første teknologiske fremskridt, Strategisten får mellem sine svedige hænder.

dig at se et oversigtskort, der dækker hele spillearealet, hvorpå du kan se venlige/fjendtlige enheder, byer og andre installationer. Du finder også en feature, der viser en masse information om den valgte enhed - her kan du se, hvor meget benzin og ammunition, der er tilbage i enhedens reserver, hvor stærkt et panser den er udstyret med og en række andre ting.

Missionerne er inddelt i ture, hvor alle enheder har lov til at rykke et antal felter og/eller udføre en række operationer, såsom at angribe eller påfylde nyt brændstof og ammunition. Når du så har rykket alt, hvad du lyster, overlader du bordet til computeren eller de venner, der spiller rollerne som dine modstandere. Så rykker og angriber de (eller hvad de nu har lyst til), og sådan kører det, indtil alle modstandere er udslettet eller du har opfyldt dine missionskrav - afhængigt af om du spiller kampagne eller enkeltstående slag (op til syv spillere kan slås mod hinanden).

Some things are made to last

Er du gammel Battle Isle-freak har du allerede nu bemærket en større ændring i gameplayet, nemlig inddelingen af turene. I de to tidligere spil var hver tur inddelt i en move- og en action-halvdel, og ligeledes var skærmen så delt op i to. Det indebar, at spiller ét rykkede sine tropper rundt til nye positioner, mens spiller to angreb enhederne på de pladser, de stod på før spiller ét's omrokeringer.

Når begge spillere så afsluttede deres ture, udførtes spiller to's valgte angreb, og når de var afsluttede, flyttede spiller ét's enheder, som han havde valgt tidligere. Eller rettere: Det, der var tilbage af dem, for man kunne aldrig vide, hvor mange, der egenlig ville overleve fjendens angreb, før de fik lov at rykke. Men sådan er det ikke her, og tak samtlige positivt svingende biorytmer for det, for netop dette var årsagen til, at jeg ikke brød mig særlig meget om de gamle Battle Isle-spil.

Ret mange andre ændringer er der for så vidt ikke blevet lavet, men hvad gør også det, når gameplayet på forhånd var næsten perfekt? Blue Byte har været kloge og har tilføjet i stedet for at ændre. Således har du hele 55 nye enheder til din rådighed, alle med deres helt egne skills og forskellige egenskaber.

Der er også generelt blevet mere at holde styr på, for enhederne har begrænset ammunition og brændstof, og de har også godt af en reparation en gang i mellem. Fabrikkerne skal du også holde et vågent øje med, for der må produceres enheder i en jævn strøm, hvis ikke hæren skal undermineres. Ligeledes er erfaringssystemet blevet udviklet, og dine enheder kan nu avancere i alt elleve trin, før de ikke kan blive sejere.

Under a blood red vector sky

Da spillet er baseret på CD-mediet har Blue Byte selvfølgelig også udnyttet chancen for at give spillet en række kosmetiske udvidelser. Således bliver hver enhed nu præsenteret med en raytracet animation, der viser den pågældende maskine i rotation - meget flot, men det bliver hurtigt lidt irriterende at vente på CD-drevet, og featuren kan ikke slås fra.

Også kampsekvenserne har undergået en større operation, og nu vises alle slag i ren vektorgrafik. Grafikken er hurtig omend noget udetaljeret, men ligesom med de raytracede sekvenser tager det for lang tid, og vektorscenerne slås hurtigt fra. Resten af grafikken er som i de to gamle spil, og det er kun godt, for det betyder både funktionalitet og overskuelighed. Lyden har også fået et gevaldigt skub opad, men den er alligevel lidt kedelig, for lydsporene looper lidt rigeligt, og effekterne er for få, især er det skuffende, at der ingen samplet tale er.

Generelt er problemet det, at computeren nødvendigvis spilder for meget af sin access til CD-drevet på at hente lyd og billeder, hvilket er til hindring for gameplayet, som er det absolut eneste, man spiller Battle Isle for at opleve. Selvfølgelig gør det ikke noget med en flot indpakning, og Battle Isle 2 indeholder nok også således lidt mere for den brede befolkning. Men lad dig ikke narre, toeren besidder som sine foregængere et veludtænkt gameplay, der kun er blevet endnu bedre, og Battle Isle 2 modtager derfor min varmeste anbefaling! ❑

Simon Skals

Grafik:	87%
Lyd:	71%
Powerplay:	93%
HiScore:	92%

RAM:	4 Mb
Harddisk:	6 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundbl, AdLib, Roland
Hastighed:	386
Udgiver:	Blue Byte
Pris:	495,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga:
De andre Battle Isle-spil er begge udkommet til Amiga, men desværre tyder intet på, at toeren også vil gøre det, til gengæld skulle en PC-disk-version være ude nu.

PC CDROM HISCORE: 92%

Romance of The Three Kingdoms III
DRAGON OF DESTINY

Hvad forgik der i Danmark i år 200? Solen stod op i øst, og gik ned i vest. En bondemand pløjede sin mark. En jæger strejfede om i skoven, på jagt efter en bjørn. Så bliver skibsfarten mere og mere forfinet, og Vikingerne er ved at dukke op. I midten af Tyskland vælter romerne rundt, og slås med de 'vilde' germanere.

Men langt derfra, i Kina, er der en højt udviklet civilisation, som allerede har eksisteret i århundreder. Kejserens sæde, Dragens Trone, har længe tilhørt Han-dynastiet, men da der opstår tvivl om, hvem der skal arve tronen, opløses landet i kaos og krig. Forskellige krigsherrer forsøger at vinde magten, og kontrollere riget. Fra 189 til midt i det tredje århundrede opstår tre riger i det nuværende Kina, hver styret af deres krigsherre indenfor hvert deres dynasti: Wei, Shu og Wu.

Krigsherre for en dag

Spillet Romance of The Three Kingdoms III prøver at genskabe denne periode, og sætte dig i rollen som krigsherre, som skal forene Kina til ét rige. 500 forskellige personager (efter sigende historisk korrekte) øver indflyelse på din situation. Nogle vil hjælpe dig, andre vil hindre dit arbejde. Nøglepunktet er de 46 byer, som jævnt er spredt ud over kortet. Hver by har sine egne informationer. Således genererer hver by fødevarer og skattekroner, afhængig af ledelsen i byen, antal soldater, befolkningens størrelsen, økonomiens udvikling, vandingsanlægets kompleksitet og beskyttelsen mod katastrofer som f.eks. stormflod.

Det viser bare i hvilken grad, der er gået i detaljer i Koei's nyeste spil indenfor deres historiske simulationer. Koei er ellers mest kendt for deres spil i arkadehallerne. Det japanske selskab er en sjælden gæst på PC'erne, så derfor er det med ekstra interesse, at man kigger på deres spil. Man mærker lige fra starten, at dette spil har overstået de værste børnesygdomme, som man jo også bør forvente af et spil, der er nummer 3 i en serie.

Næsten alle de aspekter, som en leder bør huske er taget med. Ikke bare skal man, som før nævnt, styre sine byers økonomi. Man skal også føre diplomati med de andre krigsherrer. Kan det betale sig at lave en alliance med Wei, og i fællesskab angribe en af Wu-dynastiets byer? Er tilbuddet om byttehandlen mellem føde og heste en fair handel? Disse spørgsmål kan være svære at vurdere. Derfor har man også en person, med store politiske evner, til at fungere som rådgiver. Kun en dum leder lytter ikke til sin rådgiver.

Man skal også huske sine officeres loyalitet. Er denne lidt for lav, bør man måske give dem en belønning. Hvis der er én, som ikke duer til noget, tja... så kan man altid fyre ham, og håbe, at en fjende ansætter ham i stedet! Gnæk.

Officererne kan have forskellige roller, alt efter, hvilke egenskaber de besidder. Således er der rådgivere, civile og militære officerer og ikke mindst generaler. Specielt rådgivere og generaler kræver særligt gode egenskaber, men så har de også særlige fordele. For eksempel kan en by, som styres af en civil eller militær officer ikke direkte udføre befalinger fra din hånd. Alt i alt er der 15 egenskaber knyttet til en officer, deriblandt antallet af soldater under ham.

Kinesisk æske!

Det meste af spillet foregår under 'Main Map', hvor man har en oversigt over hele Kina. Her udsteder man alle de befalinger, som de enkelte officerer skal udføre. Man styrer også de enkelte byers økonomi, og vælger om man skal angribe fjendtlige byer, som grænser op til ens områder.

Vælger man at angribe en by, kan dette gøres fra to af ens egne byer, og, hvis har man lavet en kontrakt med en allieret krigsherre, en af hans byer. Denne hær skal så først kæmpe sig ind til den angrebne by's palads, som forsvarene oftest trækker sig tilbage til. Når alle fjendtlige hære er besejret, har man erobret en ny by.

Ved egne angreb skal man huske, at hæren har behov for føde til soldaterne, som ellers vender hjem med uforrettet sag. Desuden kan man under angrebet forsøge at bestikke modpartens officerer til at skifte side. Man kan også udfordre modpartens officerer til tvekamp. Besejres en officer, forsvinder dennes soldater. Der er herudover flere forskellige former for angreb. Soldater med armbryster kan angribe på afstand, og man kan lægger en enhed i baghold, så fjenden ikke kan se dem.

En mere speciel form for krig i spillet foregår v.hj.a. skibe. I perioden under De tre Kongedømmer havde man i Kina forskellige former for galejer, som ivrigt blev brugt til at udslette modpartens hære. Ofte bliver man besejret, bare fordi man ikke tager sig tiden/pengene til at bygge nogle store galejer. Ja, Romance III er i sandhed en kinesisk æske.

Rundesang i Shanghai

Håndbogen er rimelig udtømmende i forhold til spillet. Specielt strategispil som denne skal have en god forkla-



En stor del af tiden ser du kortet over Kina, og her styrer du hele din politik.

ring, og håndbogen bør være med til at give én den rette stemning. Det er ikke sjovt at spille et strategispil eller simulation, hvis man ikke 'føler' sig hensat i den rolle, som spillet lægger op til.

Desuden er det vigtigt at have hænderne fulde, uden dog at blive overbebyrdet med kommandoer, som hele tiden skal udføres. I Romance of The Three Kingdoms kan man således både uddelegere byerne og slagene således, at computerne styrer dem. I hvert fald i starten kan computerne være med til at aflaste én, så man ikke bliver overbebyrdet med kommandoer, som skal udføres ved hver runde.

Det er vigtigt at planlægge sine kommandoer hver måned. Derfor er det glimrende med det runde-baserede system. Først udfører man sine kommandoer, så udfører modparterne deres.

På minussiden tæller bl.a. at selve oversigtskortet ikke giver det bedste overblik. Derimod er det isometriske 3D landskab under kampe glimrende. Når to officerer duellerer kan man ikke bryde ind. Tilhører man dog gruppen af hard-core simulations-freaks, passer det vel én udmærket. Lidt mere interaktion ville dog have været ønskværdigt, da det hurtigt bliver lidt kedeligt at se på to 'barer' langsomt skrumpe ind.

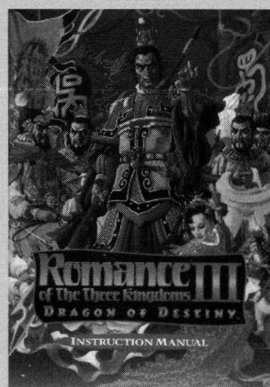
Chateau Briand eller Peking And?

Grafikken er lidt usædvanlig i den høje VGA-opløsning med 16 farver. Disse er dog smukt udnyttet, så man ofte tror, at der faktisk er flere farver på skærmen. Selve hovedkortet, hvor man mest befinder sig er, trods uoverskueligheden, flot tegnet mens skærmen under kampene godt kunne have været pænere.

Lyden er absolut ikke noget at råbe hurra for. Kedeligt, men så igen: Hvem slår ikke lyden fra, når man har hørt de samme melodier og lydeffekter i de seneste 6 timer? Strategispil som dette har ikke behov for den store ekstravagance på lydsiden.

Alt i alt overrasker spillet positivt, men det kræver lidt tilvænning fra starten. Man skal også regne med, at man skal afsætte laaaaang tid for at spille et af de 6 scenarier til ende. Ikke fordi man venter på computeren, men fordi det kræver lang tids planlægning og oparbejdning af tropper, før man kan drage på erobringstogter i Kina. Hvem ved? Måske kan du forene Kina? ❑

Christian Koerner



Grafik:	65%
Lyd:	45%
Powerplay:	77%
HiScore:	73%
RAM:	640 Kb
Harddisk:	4 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundblaster, Adlib
Hastighed:	80286
Udgiver:	KOEI
Pris:	495,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Nope, ingen Amiga-udgivelse her!

PC HISCORE: 73%



Med hærene som kulisse kaster to krigsherrer sig ud i en tvekamp.



Kampene foregår meget overskueligt i isometrisk 3D-grafik.

PACIFIC
★ STRIKE ★

Selvom HiScore Prof. ikke repræsenterer den typiske kulørte dagspresse kan vi alligevel præsentere vore læsere for lidt af en sensation: Origin har udgivet et aldeles nyt spil, som ikke er endnu et afsnit i nogen eksisterende serie!!!

Måske er du en så udholdende type, at du rent faktisk har præsteret at holde dig vågen i en hel historietime. Skulle det være tilfældet, ved du muligvis, at der en gang blev udkæmpet en verdenskrig, og at det var den anden af slagsen. Har du været endnu mere opmærksom ved du, at USA gik aktivt ind i krigen umiddelbart efter den japanske bombning af Pearl Harbour, hvor størsteparten af den amerikanske Stillehavsflåde blev tilintetgjort eller beskadiget.

Det kan også hænde at du ved, at det var den syvende december 1941, og at USA erklærede Japan krig samme dag, og at Tyskland og Italien gjorde det fire dage senere. Men du ved garanteret ikke, at du rent faktisk var i Pearl Harbour den decembermorgen, der for evigt vil stå som en skændsel i den amerikanske historie.

Det er ikke desto mindre tilfældet, for sammen med din nære ven, den irriterende og naive Jester, er du netop blevet optaget i de amerikanske luftbårne tropper, klar til at give tyskere og japanere en god gang klø. Sådan går det imidlertid ikke, for pludselig er de japanske kampmaskiner lige over jer, og så er der ikke andet at gøre end at snuppe et par Wildcats og gå til modangreb.

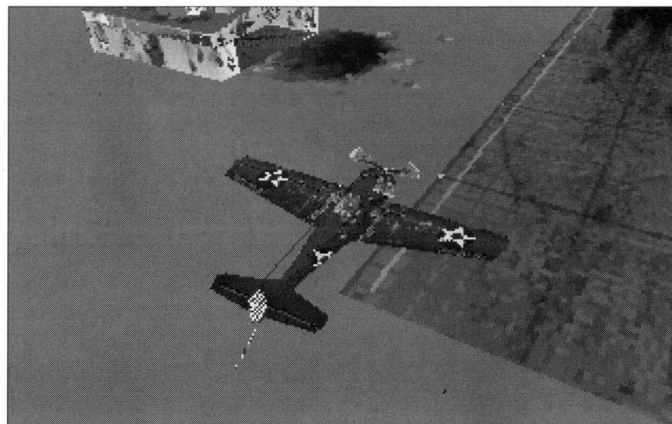
Early morning, December 7th

Nogenlunde sådan begynder Origins seneste udspil, og du burde på nuværende tidspunkt have gættet, at Pacific Strike er en flysimulator. Husker vi et lille års tid tilbage erindrer vi Strike Commander, der var en anden Origin udgivelse i denne genre.

Strike Commander blev elsket af mange og hadet af nogle, for mere end at være en rigtig flysimulator var spillet en slags tegneserie, du kunne tage del i. Masser af mellemskærme og atmosfære, men egentlig ikke ret meget nyt på simulatorsiden. Man kunne frygte/håbe, at Pacific Strike ville blive i samme stil, men jeg kan med det samme afsløre, at gameplayet er blevet mere avanceret.

Forløbet er dog på en måde stadig det samme. I stedet for at deltage i og planlægge en række slag efterhånden som krigen skrider frem, rejser du i stedet omkring i Stillehavet med amerikanske hangarskibe og udfører angreb på japanske mål. Når missionen er fuldført, vender du hjem til hangaren, der sejler videre til næste mål. Skulle missionen ikke lykkes, sejler skibet i langt de fleste tilfælde alligevel videre, så ret meget indflydelse har dine resultater ikke på handlingen som helhed.

Imellem missionerne befinder man sig på hangarskibet, hvor man kan tale med andre piloter og sine overordnede, ligesom man kan få en snak med kokken og flymekanikeren. Man kan også gemme og hente tidligere spil frem, og på tavlen kan man se, hvilken pilot der har skudt flest japsere ned.



„Mission accomplished, landing clearance granted!“

Some days you wake up in the army...

Når hangarskibet ankommer til sin destination, bliver du naturligt nok briefet om, hvad der senere skal ske. Som i så mange andre flysimulatorer foregår det ved, at kommandøren peger på en tavle og kommer med et par forklaringer, og så skal der ellers bare uddeles tæsk.

Spændt går man i gang med missionen, men kommer man direkte fra spil som Fleet Defender og TFX, skal man lige ryste hovedet og slå koldt vand i blodet: Flyvemaskinerne *var* ikke ret avancerede for over halvtreds år siden. Næ, vi skal tilbage til en tid, hvor en mand var en mand, hvor det ikke var computerstyrede radarsystemer, der afgjorde kampene, og hvor HUD var noget man havde under tøjet! Cockpittet er derfor sparsomt indrettet, og kun de mest basale omstændigheder kan aflæses på instrumentbrættet.

Du finder kun fjenderne ved brug af dine helt egne optiske observationsenheder - øjnene! Dit udsyn i cockpittet kan roteres 180 grader til både højre og venstre, og du kan derfor se hele vejen rundt og få øje på eventuelle fjender. Én ting kan computeren dog hjælpe dig med, for ved at bruge target lock-funktionen kan du lokalisere ham ved et tryk på en enkelt knap.

Det lyder måske ikke særlig svært, men tænk på, at de japanske maskiner er malet helt hvide, og derfor er næsten umulige at se, når der er skydække på himlen. Desuden ved japserne udmærket, at den mest effektive angrebstaktik er at nærme sig fjenden med solen i ryggen for således at blænde ham. Men begyndere behøver dog intet frygte, for både skyer, blændingseffekt, kollisioner og meget andet kan slås fra, så man stille og roligt kan gennemføre de første par missioner. Når man bliver mere avanceret, kan man gradvist skrue sværhedsgraden i vejret, og der burde være udfordringer til selv de mest øvede lænestolspiloter (ja, måske sågar til Jan Holm - flyver-es, med ret til at spille!)



Wildcatten bliver din tro følgesvend gennem adskillige missioner.



„It's pay-back time..."

...and some days it's the enemy

Missionerne består meget traditionelt af patruljering, bombetogter og eskorte. Alligevel må man tage hatten af for Origin, for de virker alle velovervejede, og manualen hævder, de er delvist autentiske, så du skal i hvert fald ikke kede dig mere end folkene fra US Airforce gjorde dengang i fyrrerne. Det er også imponerende, hvor mange funktioner flyene har, deres simpelhed til trods.

Det kan heller ikke diskuteres at Origin med Pacific Strike ville lave en flysimulator, der skulle tages alvorligt af selv de mest hærdede freaks. Og Pacific Strike fortjener rent faktisk at blive accepteret i simulatorernes højere luftlag, især på grund af den store spilbarhedsværdi og appeal til forskellige spillere. Spillet er nemlig ikke særlig enkelt, men alligevel kan begyndere godt nøjes med at bruge piletasterne og spacetasten og så lade autopiloten tage sig af resten, mens de seje kan navigere efter søkortet, prøve at lande en Devastator på dækket af et hangarskib, kommunikere med wingmen over radioen og sågar designe deres egne missioner, når de er steget tilstrækkeligt i rang. Desuden findes der så mange forskellige maskintyper, man kan flyve, at spillet er lige sjovt og spændende efter timers uafbrudt spil.

Jeg nævnte tidligere Strike Commanders tegneserieagtige præg, og denne side, som også fandtes i Privateer, har Origin ikke kunnet give helt slip på. Ombord på hangarskibene får du stadigvæk de velkendte dialoger med den øvrige besætning, og når du modtager hædersbevisninger eller begraves sker det med animerede sekvenser.



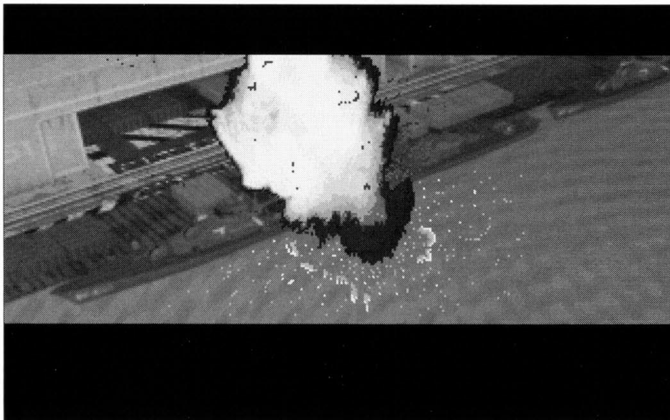
Hovedmenuen på hangarskibet - bemærk Jesters sjofle tendenser!

Dette er jo kun en positiv side af spillet, for når handlingen i selve simulatoren *er* blevet mere seriøs, gør det jo ikke noget at det er pakket ind i flot grafik og lyd. Og det er ikke bare rent tidsspilde at overvære samtalerne med de øvrige piloter, for fra tid til anden får du et par gode råd med på vejen. OK, måske ikke de mest geniale anvisninger, men alligevel et godt stykke over 'Et godt råd: Undgå at blive ramt!'-stadiet. Og så skaber de grafiske sekvenser jo en masse atmosfære, der binder missionerne sammen.

Some games are better than others

Grafisk set er Pacific Strike virkelig lidt af en nydelse. Det kan spilles på mindre maskiner, men jo mere *power* du er i besiddelse af, jo flere detaljer kan du slå til. I stedet for at være ren vektor er flyene beklædt med texturemapped grafik, og det gør dem meget flotte at se på. Landskabet er også meget detaljeret, og der er også brugt mange farver (og således særdeles bløde overgange), dér hvor der ikke er andet end jord og sten.

I mellemsekvenserne er det de sædvanlige ultrasymmetriske og perfekte mennesker, der vises på skærmen, men omend de måske er lidt kedelige at se på, er de da stadigvæk ganske nydelige. Lydsiden er også helt i orden med stemningslæggende musik både på hangarskibet og midt i den rasende kamp, der naturligvis også akkompagneres af gode gevær-, motor- og eksplosionslyde.



7. December, 1941: Japanske fly overrasker den amerikanske flåde i Pearl Harbour.

I introen får du samplet tale, og investerer du yderligere et par hundrede kroner, kan du få en Speech Pack, der sender al radiokommunikation ud gennem dine højttalere - rigtig sejt! Pacific Strike er helt klart et udmærket bud på din næste flysimulator, og selvom spillet måske er en smule actionpræget, tror jeg alle vil kunne finde morskab i det meget varierede gameplay og de flotte stemningssekvenser. Anbefalet! ❑



Spilanmeldere er et vellidt folkefærd i alle kredse!

Simon Skals

PACIFIC STRIKE

ORIGIN

Grafik:	90%
Lyd:	91%
Powerplay:	92%
HiScore:	91%
RAM:	4 Mb
Harddisk:	20 Mb (Spch Pack +7 Mb)
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Sndbl., AdLib, Gen.Midi
Hastighed:	80486
Udgiver:	Origin
Pris:	495,- (Speech Pack 198,-)
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Nej, ingen japsere til Amigaen i denne omgang.

PC HISCORE: 91%

Dirty Tricks

Af Thomas Henriksen

- når musen spiller på bordet

Arena: The Elder Scrolls (PC)

Gåderne i Arena er ikke de nemmeste. Ofte går der en dag eller to inden man finder løsningen. Her har du en oversigt over svarene.

1. del af staven
'2'
'Glove'

2. del af staven
'Nothing'
'Hourglass'
'Key'

3. del af staven
'Time'
'Footsteps'

4. del af staven
'Sun'
'108'

5. del af staven
'Torch'
'Egg'

7. del af staven
'Onion'
'Love'
'Water'

8. del af staven
'Rain'
'E'

Dette skulle dække alle gåder i spillet. I øvrigt kan det anbefales at vælge klassen 'Spellsword', da man så både kan udrustes med våben og rustning, og også kan kaste trylleformularer. Det kan desuden anbefales at lave en bedre 'Open' trylleformular, da der er mange låste døre, som skal have specielle nøgler. En 'Passwall' bør heller ikke mangle i repertoiret.

Har man først en speciel 'artifact', får man ikke tilbudt flere missioner af denne slags. Derfor bør man vælge en god 'artifact' at gå efter. Specielt 'Oghma Infinitum', som booster ens evner med 50 bonuspoint, for derefter at forsvinde er god. Derved kan man kaste sig ud i ny jagt på en 'artifact'. Her kan det varmt anbefales at gå efter 'Ebony Blade', hvor man får den skade man påfører modstanderne lagt oven i sin egen modstandskraft.



SimCity 2000 (PC)

Hvis du vil have 2 mia Credits til dine SimCity 2000-byer, skal du blot gå ind i game-filens linie 000020 og ændre det ottende tal fra 00 til 77. På eget ansvar.

Tempest (PC)

Fra pålidelig kilde i Microsoft Corporation forlyder det, at der eksisterer fjorten hidtil ukendte levels i arkadespillet *Tempest*, som findes i *Microsoft Arcade*. For at få adgang til de hemmelige levels, skal *t* og *d* tasterne holdes nede, mens der dobbeltklikkes på *Tempest*-ikonen.

The Lost Vikings (Amiga/PC)

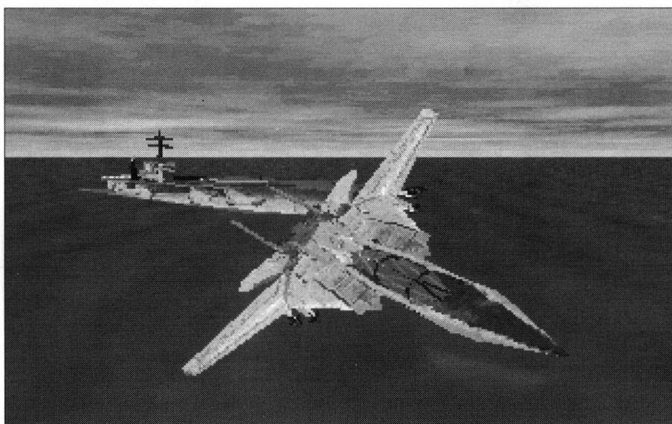
Peter Theil fra Holbæk er en flittig mand. Han har indsendt løsninger til en lang række spil, og vi lægger ud med levelkoderne til The Lost Vikings:

1 : STRT	11 : VLCN	21 : JNKR	31 : FNTM
2 : GR8T	12 : QCKS	22 : CBLT	32 : WRLR
3 : TLPT	13 : PHRO	23 : HOPP	33 : TRPD
4 : GRND	14 : C1RO	24 : SMRT	34 : TFFF
5 : LLMO	15 : SPKS	25 : V8TR	35 : FRGT
6 : FLOT	16 : JMNN	26 : NFL8	36 : 4RN4
7 : TRSS	17 : TTRS	27 : WKYY	37 : MSTR
8 : PRHS	18 : JLLY	28 : CMBO	
9 : CVRN	19 : PLNG	29 : 8BLL	
10 : BBLS	20 : BTRY	30 : TRDR	

Mortal Kombat (PC)

Når du lige er blevet slået ud af din modstander, og der står 'FINISH HIM' på skærmen, kan du trykke på F2. Nu kommer der så en Player 2 med i spillet og du kommer til oversigten, hvor du kan vælge din mand. Vælg din mand, og tag bare en eller anden tilfældig person som Player 2. Når du starter igen, skal du lige smadre Player 2, og du kommer så til at gå videre hvorfra du blev slået af computeren, uden at du har mistet nogle credits.

Indsendt af Peter Theill, Holbæk, der fortæller at tricket muligvis også virker i Amiga-versionen.



F-14 Fleet Defender (PC)

MicroProse's nyeste flysimulation har sikkert fået mange fans i de seneste par måneder. Her kommer derfor et par tricks, så du nemmere kan opnå en drømmekarriere.

Hvis man ikke mere kan opfylde en mission, fordi man ikke har flere raketter eller er svært beskadiget, kan det *ikke* betale sig at vælge 'Abort'. I stedet skal du lade flyet blive skudt ned, så kan du nemlig vælge at flyve missionen forfra.

Vil du have flere point, så stil landingerne til 'Realistic', da programmørene har glemt at blokere træningstasten 'E'. Nu kan du få en perfekt landing hver gang.

Det kan betale sig at gemme alle filer med efternavnet 'F14' på en diskette efter hver succesfuldt afsluttet mission. Går det så skidt ved en enkelt mission, kan man bare hente filerne ind igen, og spille missionen forfra. Derved kan du fortsætte din karriere som om intet var hændt.

Monkey Island II
The story continues...

Gå fra Stan's over til spyttekonkurrencen til højre. Brug skibs-hornet som du fik fra antik-shoppen. Når Spitmasteren hører hornet forlader han skærmen, tag hurtigt flagene og du bytter dem rundt. Bland den blå drink med den gule og du får en grøn. Brug sugerøret og dit spyt bliver tykt så du kan lave en ordentlig grønhakker. Meld dig til konkurrencen hos Spitmasteren. Når konkurrencen begynder så hold øje med det stykke tøj som damen ovre til højre har om livet. Når vinden blæser flagrer tøjet og du trykker med det samme på PTOOIE. Floing, grønhakkeren slår alle rekorder og du vinder en platte.

Efter konkurrencen går du tilbage til antik-shoppen, her overtaler du ejeren til at købe platten for 6000 Pieces of Eight. Han vil ikke være interesseret i starten, men du skal bare blive ved at fortælle hvor fantastisk den er. Nu har du pengene til en båd med glasbund, men først skal du have koordinaterne på hvor the Mad Monkey ligger, tag Mad Monkey bogen og her vil du finde koordinaterne. Gå hen til Kate og sig til hende at du vil leje hendes båd, Vis hende koordinaterne og i sejler derhen. Når i er fremme ved stedet, så dyk ned. Du svømmer ned mod bunden og finder skibet, du tager hovedet som ligger fremme til højre. Du kan ikke svømme op med hovedet, istedet svømmer du hen til rebet til ankeret og trækker i det.

Når du er tilbage på Booty Island, så spørg Kate om hun er den Kate som købte alt Near-groggen. Hun vil nægte at give dig noget, men det skaffer vi senere. Gå hen til antik- shoppen. Giv hovedet til ejeren og han vil bytte sin del af kortet for hovedet, du har nu din første del af kortet. Gå over til Big Tree og brug din forstærkede åre i det andet hul. Gå op på planken og op på åren, tag planken og brug den i det næste hul. Guybrush er en kvik fyr og fatter hurtigt meningen (pyha!). Når du er oppe, så op til træhuset øverst til venstre, her finder du et teleskop som du tager.

Gå ned og tilbage til det første træhus, indenfor finder du mågen som stjal dit kort. Den sidder på en bunke af kort og det vil være ganske umuligt for dig at finde kortet. Så derfor, tag og brug hunden som du har på dig og brug den på bunken. Den springer straks ned i bunken og sniffer sig frem til kortet. Du har nu to stykker af kortet. Gå ud af huset, tilbage til Dread og få ham til at tage dig til Scab Island.

Tilbage på Scab Island går du til kirkegården. Til højre på kirkegården er der en krypt, her bruger du nøglen fra Stan's. Indenfor går du ned til bunden i højre side, her er der en kiste som du åbner. Nede i kisten ligger noget aske, tag dette og forlad kirkegården igen. Tag ned til sumpen. Tag kisten som ligger ved bredden og sejl til højre indtil du når til voodoo-damen. giv hende asken så hun kan lave en Ashes-to-life-trylledrik. Hun forklarer dig at hun har glemt opskriften så du giver hende bogen som hedder Ashes to life, som du fik fra biblioteket.

Når trylledrikken er færdig tager du tilbage til kirkegården og ned til krypten igen, her bruger du trylledrikken på asken. Fyren som ligger her er ham som ejer pølsehuset på stranden (der hvor vi startede), snak med ham og fortæl ham at han er død, han får dårlig samvittighed over at han har glemt at slukke for ovnen hjemme i huset og du tilbyder ham at slukke den for ham. Du får en nøgle af ham og forlader kirkegården, gå ned til stranden.

Nede på stranden går du hen til huset og åbner døren med nøglen, gå ind og luk for ilden ved at dreje på knapperne. Når ilden er slukket går du tilbage til kirkegården. Brug trylledrikken på asken igen og fortæl ham at du har slukket ilden, han giver dig den tredje del af kortet. Gå tilbage til Dread og sejl til Phatt Island.

...to be continued ❑

Beneath a Steel Sky (Amiga/PC)



Part I: Recycling Plant

Tag først jernrøret og brug det på branddøren. Når Sikkerhedsvagten er gået, går du tilbage gennem døren, ned ad trappen og gennem udgangen til højre. Brug printpladen på robotten nederst i billedet og forsøg at starte transporter-robotten. Stil dig på liften, og så snart Hobbins går over for at afbryde alarmen, smutter du gennem døren til højre. Herinde skal du skynde dig at lukke skabet op og snuppe svensknøglen.

Når Hobbins kommer tilbage, snakker du med ham og finder ud af, hvad der er galt med transporteren. Gå ind i rummet med liften igen og bed Joey om at starte robotten. Den går så igang, og når den har stillet en tønde på liften, kan du klatre ned i hullet. Forsøg at åbne låsen ved siden af døren og når Joey så kommer flyvende, skal du bede ham åbne døren. Se Officer Reich møde sin skæbne, undersøg hans lig og forlad rummet.

Part II: Eyrie Tower

Gå først til højre og derefter ind i fabrikken. Her snakker du med Anita, hvorefter Direktør Lamb gør sin entré. Når vejen er fri, går du ind i næste rum og placerer svensknøglen i tandhjulene. Tag svensknøglen og gå tilbage til det første rum. Brug svensknøglen på svejserobotten og spørg Joey, om han kunne tænke sig en ny skal. Gå nu igen ind i det næste rum og prøv at gå forbi sensorerne. Efter at det er mislykkedes, beder du Joey om at undersøge lagerrummet.

Når han er kommet ud igen, snakker du med ham og beder ham om at ødelægge alarmen (kig eventuelt med gennem vinduet!). Gå nu ind i lagerrummet og vip gangpladen op. Tag gummiklumpen og forlad fabrikken. Gå mod venstre til du kommer til et rum, hvor der sidder en sovende mand. Brug svensknøglen på de to knapper og bed Joey trykke på en af knapperne. Tryk selv på den anden, og dampen sprænger røret. Sluk for lampen på kontakten og tag pæren. Sæt plastikklumpen i fatningen og slå strømmen til igen. Den kontakt, der sidder oppe, skal du slå ned, hvorefter du går hen til elevatoren. Prøv at tage det røde kabel, og da det ikke kan lade sig gøre, beder du Joey om at svejse det over. Brug id-kortet i stikket og tag elevatoren ned.

Part III: Belle Vue

Tag kablet og gå til venstre. Gå ind ad døren lidt tilbage i billedet og brug dit id-kort i stikket ved den venstre dør. Gå ind i lejligheden, fjern puden og tag bladet. Gå ud af lejligheden og forlad også det næste rum. Gå mod højre til du når et torv, hvor der står en skulptur. Gå ind i rejsebureauet og snak med ekspedienten. Bestil en rejse på økonomiklasse og giv ham derefter dit blad. Tag billetten som du giver til Direktør Lamb, så snart du finder ham. Han tilbyder dig en rundvisning på fabrikken, så der går du nu op og snakker med Lamb.

Når han i raseri har forladt fabrikken, går du til højre og snakker med Anita. Når hun beder om dit id-kort, giver du det til hende og får kodet en jammer ind derpå. Snak færdig med Anita, gå ud til elevatoren og brug dit kort i terminalen. Vælg punktet 'Security Services' og besvar manualchecket. Tryk på 'Special Operations' og 'File Adjustment' og slet så Lambs credits og reducér hans LINC-status. Vent ved elevatoren, og når Lamb på et tidspunkt forgæves prøver at aktivere den, spørger du ham, om han har et problem, og du får adgang til hans lejlighed.

Tag elevatoren ned, gå ind i Lambs lejlighed (den ved siden af Reichs) og tag videobåndet. Gå nu mod venstre til Doktor Burkes Klinik, hvor du tænder for projektoren og snakker med hologram-receptionisten. Da hun ikke vil lukke dig ind, beder du Joey om at snakke hende til rette - sig, han skal bruge sin naturlige charme. Gå ind til Doktor Burke og bed om en Schriebmann-port. Tilbyd ham både dine nyrer og lunger - det bliver dog alligevel testiklerne, han tager som betaling. Efter endt behandling spørger du ham, hvordan du kommer ned på Ground Level, og han henviser dig til Billy Anchor.

Gå over til Anchor Insurances og bed om en specialpolice. Når Anchor går ud for at ringe til sin kontakt, beder du Joey om at svejse ankeret fri af statuen. Tag ankeret og kør med elevatoren op til Eyrie Tower. Gå ind på genbrugsværket, op ad trappen og ud på afsatsen. Brug ankeret på kablet, og denne gammelkendte anordning bruger du så på Security-symbolet.

Part IV: Security Headquarters

Gå til højre og brug dit id-kort i stikket ved LINC-interfacet. Sæt ➡

dig i stolen og du er inde i LINCs univers. Tag bolden og gå ind i næste rum. Brug 'Open'-kommandoen på kufferten og tag pakken (udpakkeprogram) og luppen (dekrypteringsrutine). Brug 'Decompress'-kommandoen på den røde/grønne bold og gå til højre. Brug de to passwords i hullerne i gulvet, indtil der er fri adgang til udgangen.

Inde i næste rum tager du busten og bogen, hvorefter du bruger 'Decrypt'-kommandoen på alle tre dokumenter. Forlad nu LINC-space med 'Disconnect'-kommandoen. Brug id-kortet i den almidelige terminal og vælg 'View Documents' under 'Security Services'. Læs alle tre dokumenter og gå tilbage til menuen. Vælg 'Special Operations' og derefter 'Special Status Request'. Forlad terminalen og tag med elevatorerne hele vejen ned til Ground Level.

Part V: The Ground Level
Overvær Joeys tragiske død og gå derefter til venstre. Snak med dørvogteren og han foreslår en mulig sponsor for dit medlemsskab i klubben. Find Mrs Piermont og snak med hende om navnet Overmann og om hendes sponsorat. Gå hen til liften, der fører til hendes lejlighed, og tryk på knappen. Oppe i lejligheden får du nu svar på en masse spørgsmål, og når Mrs Piermont ringer Mr Colston op, sætter du videokasetten i maskinen. Når køteren stiller sig op og gør foran skærmen, kigger du i madskålen og tager hundekiksene.

Forlad lejligheden og gå ud nederst til venstre i billedet. Undersøg trædøren og brug dit id-kort i låsen. Indenfor snupper du grensaksen. Gå op til elevatoren og læg hundekiksene på planken. Når Fru Piermont & Hund kommer forbi, venter du til køteren står foran planken, hvorefter du trækker i rebet. Gå nu ind i katedralen og ned ad trappen til venstre. Luk det midterste skab op og tag elevatorerne op til Eyrie Tower.

Part VI: The Subways
Gå ind på fabrikken og hen til rummet hvor Anita var tidligere. Luk det midterste skab op og tag beskyttelsesdragten på. Gå ind i reaktoren og åben døren via kontrolpanelet. I reaktorens indre finder du Anitas LINC-kort, som du tager. Gå nu til Sikkerhedspolitiets hovedkvartér og log dig på LINC-interfacet - denne gang med Anitas kort. Inde i LINC-space går du først til højre, hvorefter du bruger 'Blind'-kommandoen til at komme forbi øjet.

Gå ind ad den ubevogtede dør og brug 'Playback'-kommandoen på brønden. Brug 'Disconnect'-kommandoen og tag atter ned på Ground Level. Gå til højre og snak med gartneren og derefter med Vincent om hans videospil. Snak igen med gartneren og afslør hans sande identitet. Gå hen til indgangen til klubben og ind ad den nu åbne dør til retssalen. Overvær den groteske retssag og gå derefter ned i klubben. På jukeboksen spiller du 'You search, but find nothing', og når pladen går i hak, snupper du Colstons glas.

Tag op til Doktor Burke og giv ham glasset. Tag atter ned i klubben og tryk på metalpladen ved siden af døren. Inde i rummet bruger du brækjernet på den store kasse, og låget derfra lægger du på den lille kasse. Træd op på kassen og brug først brækjernet og derefter grensaksen på risten. Kravl ind gennem risten. Nede i undergrundsbanen skal først gå til højre og derefter opad. Sæt lampen i fatningen i væggen og gå videre mod højre. Når du kommer til gangen, hvor loftet er ved at styrte sammen, skal du skynde dig at løbe mod udgangen nederst i billedet.

Part VII: The Heart of LINC
Brug brækjernet til først at skrabe pudset af væggen og derefter til at vriste en mursten fri. Tag murstenen og sæt brækjernet i det sted, hvor åren er hævet, og bank så brækjernet helt igennem åren med murstenen. Kort tid efter dukker en medicinalrobot op, og du kan gå gennem døren. Følg robotten ind i det rum, hvor den bliver genopladet, og sæt Joeys printplade i stikket på den.

Gå tilbage til rummet, du kom fra, og kig gennem risten. Bed Joey checke rummet, og når han kommer tilbage, spørger du ham ud om sine iagttagelser. Bed ham åbne for hanen til tanken med kemikalier, og mens han gør dette, går du nedenunder. På kontrolpanelet sænker du temperaturen, hvorefter du trækker i metalstangen. Gå igen ovenpå og ind i rummet med androiden. Se ham falde gennem risten og fortsæt ud mod højre. Gå videre til højre og ind i det næste rum, hvor du via endnu et kontrolpanel lukker sikkerhedsdøren op. Når du forlader rummet, prøver Gallagher at stoppe dig, men Joey agerer martyr og redder dit liv på bekostning af sit eget.

Tag Joeys printplade, undersøg androidens lig og gå tilbage til rummet med kontrolpanelet. Brug Gallaghers id-kort i interfacet, og inde i LINC-space bruger du 'Divine Wrath'-kommandoen på ridderen. Forlad LINC-space og hop ind igen, denne gang med Anitas kort. Brug først 'blind'-kommandoen på øjet og gå derefter til højre, op to gange (husk også at blænde det andet øje), og til sidst forbi brønden og til højre. Gik hurtigt nok, kan du nå at snuppe stemmegaflen, før øjet zapper dig. Denne stemmegaffel bruger du på krystallen, der omslutter viruset, som du nu kan samle op. Forlad LINC-space og rummet og gå gennem sikkerhedsdøren. Brug Anitas kort i computeren, der crasher.

Tag tangen på væggen og brug den til at snuppe et stykke væv fra beholderen. Brug tangen med vævet i beholderen med flydende nitrogen og gå ud til højre. Luk det midterste kabinet op og sæt printpladen i udvidelsesporten. På terminalen vælger du 'Download Character Data' og derefter 'Run Startup Program'. Gå atter til højre og bed Joey sætte sin hånd i aftrykket ved døren. Du gør det samme, og døren går op. Gå til højre og igen til højre. Bind kablet fast i røret og kravl ned ad stigen. Smid det frosne væv ned i den organiske åbning og spring via kablet over i den nu åbne dør. Her får du en lille snak med din far, hvorefter Joey ankommer, og du beder ham sætte sig stolen. Resten klarer spillet selv - tillykke, du har gennemført Beneath a Steel Sky! ❑

ALONE IN THE DARK 2

Her kommer så den fulde løsning til Infogrames' seneste spil, og endnu engang er det Peter Theill fra Holbæk, der har foldet sig ud.

PART I: Labyrinten
Start med at dræbe manden ved porten. Tag 'Thomson' (et maskingevær), 'Loading-Clip' og 'Flash'. Gå ned af stien og dræb vagterne her. Skub til skulpturen (et anker) og gå ind i labyrinten. Dræb manden der kommer mod dig. og tag 'Flash' og 'Loading-Clip'. Tag rebet som ligger på jorden (på Ruder Es). Gå tilbage til hovedstien. Gå ligefrem og dræb manden. Gå op og til højre og dræb manden her. Fortsæt til slutningen af stien. Tag 'Loading-Clip' for enden af stien og gå nu tilbage til den sti du lige kom fra.

Gå ned og dræb manden. Tag 'Book' fra ham og fortsæt ned af stien til du når fire kort liggende på jorden. Tag 'Grappling hook' og USE det med 'Robe'. Stil dig på Ruder Es (og endelig ingen af de andre, så du dø bare). Herved falder du ned i en hule hvor du evt kan dræbe manden her (han gør ikke andet end at gå i vejen, og det er irreterene). Tag 'Note-Book' og skub kisten væk. Her finder du et 'Metallic Card' som du tager og putter ind i det nyligt opdukkede alter. Dræb spørgelset som kommer hen mod dig og tag 'Saber'. Tag 'Flash' for enden af rummet og kravl op ad stigen der hænger her. Gå tilbage til hovedstien som er op og til venstre. Gå til venstre første gang du kan og dræb gangsteren som kommer imod dig. Gå nu ned og dræb de levende planter med 'Saber'.

Gå videre og dræb Shorty Leg. Tag 'journal' og 'Flash'. Brug 'Grappling Hook' på statuen og kravl ned. Gå tilbage i rummet og tag '5 cent'. Tag også 'Crank' ved broen (uden at falde ned). Tag 'Paper Bag' efter broen, og gå videre til du finder den døde mand. Tag 'Journal Page' og 'Pipe-Cleaner'. Brug 'Journal Page' under døren og brug 'Pipe-Cleaner' på låsen. Brug nu nøglen til at åbne døren med og gå ind. Dræb manden (måske ved at udløse tønden) og brug 'Crank' på uret. Gå igennem den hemmelige dør og brug elevatoren op.

PART II: I Huset
Dræb Music-man (måske kan du rive hans kontrakt over?) og tag 'Hook'. Gå ind ad døren og tag 'Board' ved vasketøjet. Gå gennem døren og dræb de to der står herinden og skyder. Tag 'Clips' på bordet. Spark eller slå på de fire klodser så der kommer fire ruder frem. En dør vil åbne og der kommer en mand ud som du skal dræbe. Gå ind i vinkælderen og tag 'Whiskey-Bottle' og 'Books'. Brug '5-cent' på maskinen på væggen og du vinder 2 'Tokens'.



Gå tilbage og dræb manden der står og laver gymnastik eller hvad han nu laver. Tag hans taske med julemandskostumet. Tag det på. Gå op ad trappen og ind i køkkenet (du kan ikke dræbe den lille kok), men pas på statuens Trident som du kan undgå ved at gå helt ude til højre i billedet. Tag 'Wine' og 'Poisen' og 'Frying Pan'. USE 'Poison' med 'Wine'. Gå nu ind ad døren og dræb dem alle herinde (Det er ikke nødvendigt, men dejligt. Tag 'Billard-Ball' og gå tilbage gennem køkkenet og ud i hallen til den låste dør. Brug 'Wine' ved døren og lidt efter åbner døren hvorefter der er to mænd der falder døde om. Tag kronen fra statuen.

Gå gennem døren der lige er blevet åbnet (ikke af at du tog kronen af, men af de to forgiftede mænd). Indsæt begge 'Tokens' i musikmaskinen og en dør vil åbne som du skal gå ind af. Tag 'West' og 'Thomson'. Gå ud igen og tag 'Doublon'. Gå op af trappen og dræb manden. Gå ind af døren og ind i rummet med billiard-bordet. Dræb manden herinde og tag 'Derringer' og hans 'Cane'. Tag også en 'Book' og halvdelen af en scroll i dette rum. USE 'Billiard-Ball' i maskinen (du skal stå i front af maskinen). Gå tilbage til korridoren og tag gå gennem den sidste dør. Dræb de sværdkæmpende arme med 'Canen' og tag anden del af scrollen. Sæt dem sammen (USE).

Sæt kronen på statuen og gå ind i rummet med de mange flasker. Tag 'Amulet' på jorden og du vil begynde at flyve. Tag 'Message' og 'Flash' fra rummet og gå ud. Dræb ninjaen som kommer imod dig. Tag hans 'Granat' og tag 'Key' fra den anden mand som du også skal dræbe. Tag 'Thomsom' og 'Clips' fra kisten. Gå ind i rummet overfor kisten og brug 'Doublon' i spring-æsken.Tag 'Pompoon' og gå gennem døren til højre. Her vil du se en klovn. Tag 'Pompoonen' og kast den ind i rummet med slangerne. Kloven vil følge med og dø. Gå ind i rummet og hen mod hullet (hvis du ikke dræbte alle i rummet nedenunder kan du kaste granaten ned i hullet. Hop ned i hullet og gå ovenpå. Brug nøglen i døren i rummet med billiard-bordet. Efter sekvensen skal du bruge 'Hook' på døren og den vil åbne. Gå ud af døren og ned af trappen. Gå mod køkkenet hvor Elizabeth vil fange dig, og når denne sekvens er færdig har du kontrol over den lille pige.

PART III: Den Lille Pige
Gå hen til brædderne som dækker over en lille dør. Skub til brædderne og gå ind. Tag 'Bag of Corn', 'Sandwich' og 'Pepper'. Giv 'Bag of Corn' til papagøjen. Gå ud og til venstre, hvor du skal genne dig bag væggen (bag trappen som du ikke kan klatre op af) i det lille indhug. Følg efter piraten og gå op af stigen her.Gå om bag mændene og stil dig bag tønden. Tag 'Canon-Lighter' og gå ned af hullet (som du kun kan komme ned af på side).

Åben kisten i rummet og tag den lille 'Canon'. Tag også 'Crystal-lamp' ved bordet og 'Poker' ved sengen. Sæt kanonen ned (USE), og brug 'Pepper' på 'Canon' ved at gå hen til kanonen med peberet i hånden. Smid krystal-lampen så den smadre. Dette vil tilkalde en pirat. Brug Canon-Lighteren' på kanonen og dræb piraten. Tag hans 'Bell'. Gå ud af døren hvor piraten kom fra og ind af døren overfor. Tag 'Chicken-Leg' og USE 'Bell' henne ved mad-skakten. Kravl ind og tag 'Key'. Du vil komme tilbage i huset.

Brug døren i skabet og tag 'Ice' og 'Molasses'. Gå ud i hallen og smid isen på gangen. Gå tilbage. Manden som kommer efter dig vil falde og dø. Gå op af trappen og brug 'Molasses' på manden her. Gå ind ad døren og ind i døren med billiard-bordet. Tag 'Token' (ikke nødvendigt) og gå ind ad døren med cellen. Brug 'Captain Stick' med bordet. Du vil få en 'Key' og en 'Book'. Gå også ind i det anden soverum (rummet hvor der var de fægtende arme) og forsæt ind i alterrummet. Brug 'Captain Stick' foran firkanten i jorden og den vil blive forvandlet til 'Lao's Stick' og du vil blive teleportet ned til hallen.

Gå ind i køkkenet og ud igen når manden ser dig. han vil falde over isen og dø. Gå ind i køkkenet og brug klokken ved mad-skakten. Kravl ind og du kommer ned til skibet igen hvor du vil blive fanget af de to små kokke. Nu vil du have kontrol over manden igen.

PART IV: På Skibet
Du vil styre mandens arme, så tag nøglen og åben dine kæder. Dræb piraten der kommer og tag hans 'Saber'. Gå nu gennem den store dør og dræb piraten der befinder sig herinde. Tag 'Thomson' og 'Flash'. Gå ud i korridoren og dræb piraten. Tag hans våben og 'Short Fuse'. Gå ind i rummet overfor hvor du kom. Dræb begge mænd og tag 'Key', 'Fire Poker' og 'Plicer'.

Gå ud og ind af den anden dør. Brug nøglen til at åbne døren. Her må du IKKE bruge skydevåben idet det er skibets krudt-depot, (men jeg synes du burde save og så prøve at skyde herinde, så du kan se hele skibet sprænge i luften), men brug 'Saber' i stedet. Dræb manden. *HINT*: Lav slaget over hovedet som vil blive parreret og derefter laver du hurtigt et sideslag. På denne måde kan du dræbe ham rimeligt nemt. Tag 'Book' og 'Keg of Powder'. Du kan gå ind i de to andre rum som der mangler, men her finder du ikke noget der er nødvendigt, men alligevel meget lækkert. I det første rum (det til højre) er der en tyk mand, og når du har dræbt ham, kan du tage den skudsikre vest, flasken bag tønden (skub til tønden) og noget ammunition. Flasken skal du smadre, og du finder en seddel du kan læse.

I det andet rum (det ligefrem) er der en mand der skyder med to våben, og når du har dræbt ham, kan du tage noget ammunition samt en flaske. Gå op af stigen. Åben døren til højre ved siden af stigen og dræb den sovende vagt. Brug 'Plicer' på kanonen og skub den ud til den står i midten af døren. Gå ind i rummet overfor med de sovende pirater og stil 'Keg of Powder' herinde. Brug 'Short Fuse' i kanonen og tænd den med 'Fire Poker'. Rummet med de sovende pirater vil sprænge i luften. Gå ind i det kanonskudte rum og tag 'Bag of Gold' samt 'Flash'. Brug nu 'Bag of Gold' i korridoren ved de lukkede døre. En dør vil åbne. Dræb kokkene og gå ind i køkkenet.

Åben døren og dræb den store fede kok. Tag 'Metallic Card' fra ham og indsæt det i døren overfor køkkenet. Du vil nu blive fanget af Elizabeth og du bliver igen til den lille pige. Brug Lao-staven og gå op til statuen af Captain Nichols for at åbne døren. Gå igennem. Gå op til alteret. Du kan ikke komme helt op til Elizabeth, så stil dig foran og brug 'Chicken Leg', og se nu Elizabeth DØ! Du vil nu igen få kontrol over manden. En stor mand vil komme op af gulvet (jeg tror ikke du kan dræbe ham), så gå bare ud af rummet og gå op af en af trapperne. Her er der nogle pirater (2 fede mænd og musik-manden). Husk at tage 'Hook' fra musik-manden når han er død. Ninjaen vil tage kaptajnens sværd.

Gå hen til den store mast og klatre op. Her vil du møde en mand som du lige skal dræbe. Brug 'Hook' på rebet, og du svinger dig ned på en mast (hvis du går ved siden af dør du). Dræb ninjaen heroppe, og gå tilbage på masten. Tag 'Captains Sword'. Gå nu igen hen til den store mast og USE 'Pliers' og befri pigen ved at gå hen til hende (du skal ikke dræbe One-Eyed Jack nu, men bare undvige ham). Gå hen til kanonen der er tændt og peger mod masten og sluk den. USE 'Captains Sword' og begynd nu at kæmpe mod One Eyed Jack. Når du første gang ser ham falde om skal du ikke tror det er slut, for han rejser sig igen. Du dræber ham bare en gang til. ❑



YOU DON'T NEED BIG BUCKS TO BUY A BIG BAND

256K ONBOARD MEMORY. UPGRADABLE TO 1MB

32 VOICE POLYPHONY DIGITAL AUDIO AND WAVE TABLE SYNTHESIS

CD ROM INTERFACE

MULTI SOURCE MIXING CAPABILITIES

16-BIT 44.1KHZ SOUND

MIDI AND JOYSTICK INTERFACE

ULTRA SOUND™

TRUE WAVE TABLE SOUND & FX FROM YOUR PC

JUST SLOT "**GUS**", THE NEW GRAVIS ULTRA SOUND CARD, INTO YOUR IBM PC OR COMPATIBLE AND YOU HAVE EVERYTHING YOU NEED TO COMPETE WITH THE BIGGEST BIG BAND. SAX, DRUMS, GUITARS, PIANOS, ORGANS. GUS IS SOUND BLASTER™ COMPATIBLE AND GIVES YOU 16-BIT CD QUALITY SOUND AND 32 VOICE RAM BASED WAVE TABLE SOUNDS. YOU HEAR **REALISTIC** MUSIC AND SOUND FX. BETTER THAN FM SOUND. THE NEW WAVE IS **WAVE TABLE** AND GUS HAS IT ALL. PLUS SUPPORT FOR A WHOLE LIST OF EXCITING GAMES INCLUDING TERMINATOR, RAMPAGE, DOOM, DINOSAUR ADVENTURE II, MICROCOSM, LEISURE SUIT LARRY VI, ARCHON ULTRA, EPIC PINBALL AND MORE! ASK FOR THE FULL LIST AT YOUR LOCAL COMPUTER SHOP.

Advanced



GUS GIVES THE BIGGEST BANG FOR THE BUCK IN MUSIC AND GAMES.



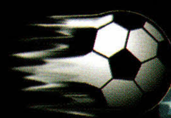
OVERGÅRD ANDERSEN

Tlf. 31 42 30 00, Fax 31 42 90 00

FRA VEJL.

KR. 1695,-



KICK FF 3

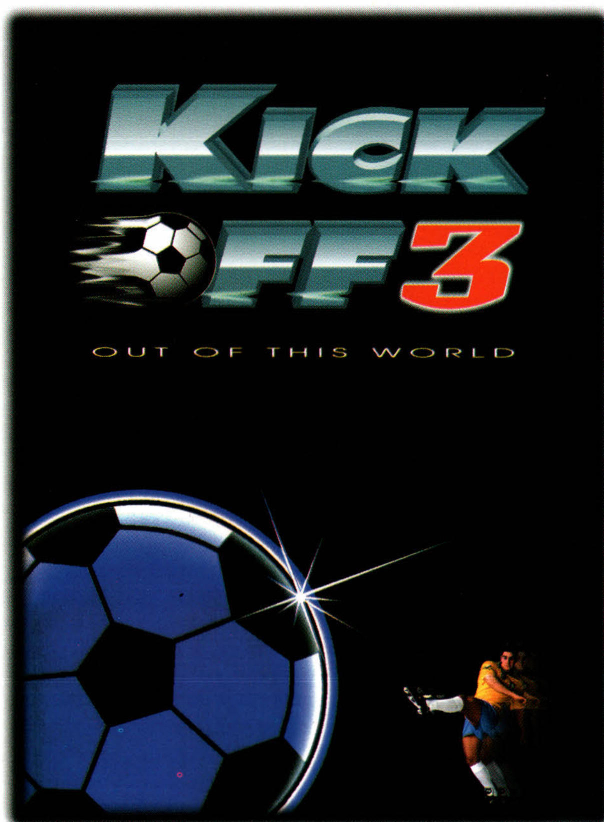




KICK OFF er den eksplosive efterfølger af det legendariske KICK OFF 2, som rystede salgsrekorder, blev topscorer og skabte gevinst for alle.

KICK OFF er spækket med dynamiske, totalt enestående nye muligheder.

9 typer nøgle spillere:
Sweeper, Back, Centerback, Libero, Playmaker, Wing, Angrebs-Es og Topscorer





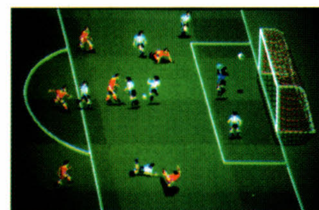
Sæt dit eget hold, gør brug af udskiftningsbænken. Du er også træner.

Øv dine færdigheder og indskærp evnen til at skyde på mål, løb, frispark, der giver de bedste dødboldsituationer nogensinde.









Over 2000 eksempler på blidt, flydende aktionspil gør KICK OFF 3 til det mest realistiske fodboldspil nogensinde.

En rigdom af specielle spillemåder med henblik på at beherske nedad Heading, skud, korte som lange afleveringer, boldvipning, halve samt helflugtere, tackling også glidende, dribling osv, osv.

Undgå problemer gennem snak med holdet, hvilket kan give modstanderne grå hår i hovedet.

Ved hjælp af stereo lyd-effekter og tilskuerlyd brager Idrætsparkens atmosfære lige ind i din dagligstue.



Frys spillemåderne i Replay, træk øjeblikkelige spillefacts, off-side, professionelle frispark osv, osv.

Underholdende spilletræk direkte ind på din PCér og AMIGA version.

2 top hold med forskellige spillestil konkurrence om WORLD CUP trofæet --- styr begivenhedernes gang.





OVERGÅRD ANDERSEN

Tlf. 31 42 30 00, Fax 31 42 90 00

CD32 PC COMPATIBLES PC CD ROM AMIGA 500/600/1200

Anco Software Ltd, Unit 7, Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent DA1 5BH Tel: 0322 292513

ANCO

Carriers at War II

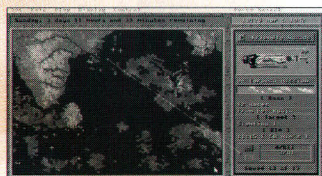
Så er der godt nyt til pensionerede skrivebordsgeneraler og andre krigshungrende PC-ejere - SSG er atter aktuelle, denne gang med strategispillet Carriers at War 2.

I CAW2 bliver du suget ind i det afsnit af historiebogen, der omhandler årene 1936-46. Det var som bekendt i disse år, at Anden Verdenskrig brød ud, udkæmpedes og sluttede. I nærværende spil er det dog ikke de to europæiske aksemagter, der står for skud, men derimod den tredje, deres allierede på den anden side af kloden, nemlig Japan. Indsæt dig selv som øverstkommanderende for de allieredes styrker og giv japanerne de klaps, de nu engang fik, eller slut dig til Den kejserlige Flåde og lav om på historiens gang.

På søen blå...

Ved første øjekast virker CAW2 uoverskueligt i så høj grad, at jeg nær var blevet skræmt langt væk. Spillet er opbygget af massevis af skærme, underskærme og underskærmes underskærme, men ved hjælp af en yderst pædagogisk manual og en god introducerende tutorial kommer man hurtigt i gang.

Spillet er opbygget af uafhængige scenarier, hvoraf nogle skildrer historiske begivenheder, mens andre er udtænkt af SSG's folk. Fælles for dem alle er, at de kan spilles af en eller flere spillere (det bliver dog en anelse uoverskueligt), og at de kan spilles fra begge sider (japansk/allieret).



Det ser sort ud for TR Golconda...

Straks efter at spillet er startet, finder du ud af, at det udelukkende handler om flådekamp, og det er derfor nødvendigt at sætte sig ind i aspekterne i denne form for krigsførelse. Flådekamp er imidlertid ikke ensbetydende med, at alle kampe udkæmpes på havets overflade, for rent faktisk spiller flyene den afgørende rolle i CAW2. Radaren var nemlig ikke særlig funktionel i den pågældende tidsperiode, og derfor var flyene livsnødvendige, både som observatører og angrebsvåben.

Overblik = sejr

Spillets i alt otte scenarier er alle designet efter samme opskrift. Du har et antal taskgroups, der består af forskellige skibstyper. Blandt disse skibstyper er også carriers, som hver især indeholder en række eskadriller (luftbårne enheder). Dit ansvar er nu at sørge for, at nogle rekognosceringsfly bliver sendt på vingerne for at advare om kommende trusler. Det er jo fristende at sætte samtlige op, for så at vide, hvor hver eneste af dine lede fjender befinder sig, men når tiden kommer til, hvor der skal angribes, gør du klogt i at have mindst 3/4 af dine fly klar. Du styrer selvfølgelig også flåden, men her skal du faktisk bare lægge kursen for de enkelte task groups og ellers vente på, at målet nås.



Der er heftig aktivitet ombord på hangarskibet: SV Soryu.

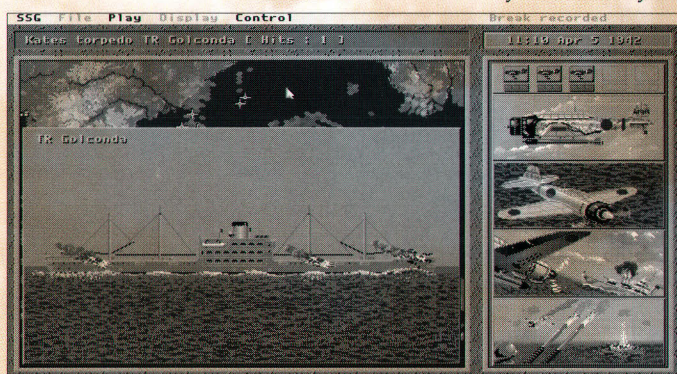
Når endelig dine fly når deres mål i fjendeland eller over fjendevand, kommer tidsfaktoren for alvor ind i billedet. Denne faktor er modstykket til det system, man normalt benytter i spil af denne type. I stedet for i ture skrider handlingen frem i afsnit af fem minutter, men ikke før du siger til, og du kan til hver en tid stoppe op og danne dig et overblik.

Goddag og Farvel

Når der angribes, handler det om at være inde og ude igen på kortest mulig tid, for mens dine fly bomber løs, er hangarskibene meget sårbare overfor angreb fra søsiden. Det kan i slemme tilfælde resultere i, at hele flåden sænkes, mens luftens helte er på vej hjem efter fuldført opgave. Det afgørende element i handlingen er afgjort placeringen af dine eskadriller, og det er derfor også her, nøglen til sejr er at finde.

CAW2 er helt bestemt et godt spil, lad det være sagt med det samme. Er du femstjernet digitalgeneral vil CAW2 absolut være dig en udfordring, men også nybegyndere kan være med. Spillet er langt fra det mest simple indenfor genren, men den utrolig gode manual gør spillet til en leg, og har du aldrig spillet strategispil før, er CAW2 en glimrende introduktion. Grafikken er ikke noget særligt og består ikke af andet end landkort og oversigtsskærme, men det gør vel egentlig ikke noget? Lyden er af en temmelig dårlig kvalitet, de steder den bryder ind, og består ikke af andet end et par kanonbrag og lidt muzak. Selve gameplayet har imidlertid ingen egentlige fejl eller mangler - Carriers at War II er klart anbefalet! ❑

Simon Skals



Tolv japanske Kates er på vej mod en flåde af forsvarsløse handelsskibe.

Grafik:	69%
Lyd:	46%
Powerplay:	85%
HiScore:	83%
RAM:	640K + 2 Mb
Harddisk:	4 Mb
Grafikkort:	VGA, EGA
Lydkort:	SoundBlaster, AdLib
Hastighed:	80386+
Udgiver:	SSG
Pris:	499,-
Udlånt af:	BMP-Data City, Tlf.: 3333 0727

Amiga:
Nej, desværre.

PC HISCORE: 83%

Manchester UNITED



Premier LEAGUE CHAMPIONS

'Glory, Glory, Man United, Glory, Glory, Man United'. To år i træk er det lykkedes for Manchester Utd at blive engelske mestre. Noget af en kraftpræstation, da den engelske liga går for at være den fysisk hårdeste i verden. Spillet fra Krisalis skal derfor ses i relation til Manchester Uniteds helt enestående meritter...

Jeg tror nok, at folkene bag spillet har haft en del nerver på op til udgivelsen af Manchester United Premier League Champions (MUPLC), da Man Utd var ved at smide mesterskabet væk ved nogle dumme nederlag sidst på sæsonen. Tænk hvis Blackburn Rovers var blevet mestre i år, så havde Krisalis siddet med håret i postkassen, da udgivelsen faldt sammen med afgørelsen af det engelske mesterskab. Det ville utvivlsomt have kostet Krisalis tusindevis af pund.

Men som bekendt gik det hele såre godt. Ikke alene blev Man Utd mestre for andet år i træk, men de vandt sågar også FA Cupfinalen mod Chelsea.

I MUPLC kan du vælge et hold fra samtlige divisioner, så selv om du ikke er Man Utd-fan kan du altså godt spille med. Faktisk må det da være lidt af en nydelse at slå Man Utd i et spil, der er opkaldt efter holdet. Dog må det understreges, at Man Utds spillere er STJERNERNE i ligaen. Hvert hold er nemlig udstyret med et vis antal stjernespillere, som er bedre på banen end de ordinære.

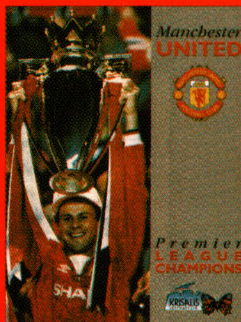
Manager-delen er noget bedre end i Goal og Sensible Soccer. Før kampen kan du således bestemme, hvem der skal tage straffespark og frispark. Endvidere kan du placere dine spillere i særlige områder på banen og bestemme om den enkelte spiller skal med frem i angrebet eller blive tilbage i forsvaret, når dit hold har bolden. Denne suveræne feature, hvor du kan sætte en individuel taktik for hver spiller virker godt, da de vitterlig gør, hvad du har bedt dem om, når kampen går igang.

Selve kampen foregår som i Goal og Sensible Soccer - altså set fra oven. Alle spillere styres af dig ved hjælp af dit joystick. Her lever MUPLC ikke op til hverken Goal eller Sensible Soccer, men spillet er bestemt ikke dårligt udført og det er ganske sjovt og spændende.

Når så kampen er ovre, kan du kigge lidt i diverse statistikker over topscorere, skadede spillere o.s.v. Desværre er det ikke muligt at købe nye spillere ind, men det er der selvfølgelig heller ikke brug for, hvis dit hold er Man Utd. Dog savner jeg lidt større indflydelse på manager-siden, da det eneste man kan er at sætte sit hold og så selvfølgelig den individuelle taktik for hver spiller til kampene. Ydermere burde der være mulighed for at være med i de europæiske cup-turneringer, som helt sikkert ville have givet spillet en ekstra dimension!

Alt i alt er MUPLC et fodboldspil på det jævne, som du kun skal have fat i, hvis du er inkarneret Man Utd-fan. Ellers må jeg objektivt sige, at GOAL stadig er numero uno! ❑

Søren Madsen



Grafik:	75%
Lyd:	72%
Powerplay:	70%
HiScore:	72%

RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja (understøtter AGA)
Udgiver:	Krisalis
Udlånt af:	Krisalis

PC
Der skulle også være en chance for at Man. United udkommer til PC.

AMIGA HISCORE: 72%

Skæg og blå briller

Undertiden må man kaste sig ud i eksperimenter, man måske senere vil fortryde, og det var måske mest på grund af spillets størrelse, at jeg blev opmærksom på *Central Intelligence* fra *Ocean*, et gigantisk *CDROM only*-baseret strategispil om en vestlig efterretningstjeneste, der får til opgave at vælte et junta-regime i Sydamerika. Fra *CI* er der ikke langt til CIA, denne tidligere efterretningsmastodont, der var et lukket samfund i samfundet, med en kolossal magt (Svinebugten, Vietnamkrigen, you name it) og et ukendt, men formodet astronomisk budget. Hemmelige tjenester har altid lugtet lidt af nationalt dyneløfteri og dermed været afsindig spændende for almindelige mennesker. Dette spil er så hemmeligt, at udgivelsestidspunktet end ikke opgives, men fra fortrolig kilde har vi, at det vil være på gaden (altså på hylderne), når du står med dette blad i hænderne. Derfor ringede jeg på læsernes vegne til Ocean for at få stillet min nysgerighed. Det har jeg ikke fortrudt. Endnu.

Ud for Brasiliens kyst ligger den lille ø, Sao Madrigal. Den har modtaget omfattende vestlig støtte, men er efter et statskup faldet i hænderne på en fascistisk diktator. Øen udmærker sig ved ikke kun at have en betragtelig olieforekomst, men også en vigtig strategisk base. Det er din karrieres mest sensitive operation, når du i al hemmelighed iværksætter dine planer for at vælte Juntaen og geninstallere den pro-vestlige regering.

Gameplayet er non-lineært. Det vil sige, at du i princippet kan gøre, hvad du vil, når du vil, mens spilverdenen fortsat udvikler sig, og ting sker på Sao Madrigal uafhængigt af dig. Der er dog, i realismens navn, nogle praktiske forudsætninger, der skal være tilstede. Du kan for eksempel ikke bare sende et skarpskyttehold ud og skyde diktatoren. Der er mange ting, som skal ordnes først. Og det er overhovedet ikke sikkert, at det er særlig smart at anvende en så voldelig og 'synlig' metode. Desuden kan du sagtens risikere, at dine agenter vender tilbage med uforrettet sag og iøvrigt sætter spørgsmålstegn ved dine hensigter med missionen.

Det non-lineære gameplay vil ifølge Ocean forstærke underholdningsværdien og realismen i højeste grad - det understreges af vigtigheden af, at du er i stand til at vurdere omstændighederne, du vil udføre en aktion under. Den samme mission vil i visse situationer kunne gennemføres med stor succes, mens den vil falde til jorden i andre. Det drejer sig blandt andet om at bevare et relevant efterretningsbillede.


Der er still-billeder af alle væsentlige lokaliteter.



Du har et væld af informationer til rådighed som efterretningschef.

Du forsøger at ændre landets politiske tilstand ved at tiltvinge dig adgang til medierne med bestikkelse, væbnede angreb og propaganda. Visse dele af infrastrukturen, for eksempel elektricitet og vand, har større betydning for befolkningen i visse områder end andre. Og du kan lamme en arbejdsplads ved at sprænge den i luften eller stjæle materialerne, så arbejdernes moral svækkes. Det gør det nemmere at bestikke nøglepersonerne.

Du vil opleve, at *CI*'s kunstige intelligens prøver at modarbejde dine aktioner, mens den skamløst promoverer sine egne tiltag på øen. *CI* kører i realtime, og det vil sige, at hvis du foretager uoverlagte bevægelser, kan juntaens kontra-efterretningstjenste i løbet af notime indkredse dine folk, selv om de måske bare står og kigger gennem et hul i en avis.

Dit efterretningsvæsen består af tre afdelinger, Propaganda, Militær og Politik, hvori indgår en Specialist og otte agenter. Generelt kan alle afdelinger klare de stillede opgaver, men der er specialer, som kun kan løses inden for de pågældende afdelinger. Propagandaagenter kan producere posters og flyvebreve, som kræver en undergrundsbevægelse for at blive distribueret. Du skal vælge agenten, undergrundskontakten (for eksempel en studerende), stedet og materialet, før missionen kan udføres. Hvis agenten ikke har de korrekte dokumenter, må du sætte ham til at skaffe dem. Politiske agenter kan overvåge lokaliteter og tilvejebringe informationer om personer og materiale, og militære agenter foretager de væbnede aktioner. Og i skrivende stund er det kun specialisterne, der kan indtage præsident-paladset, vælte juntaen og med oppositionens leder vinde spillet.

Beslutningsprocesserne er baseret på en træ-struktur. Personerne reagerer individuelt på påvirkningerne, afhængigt af hans/hendes 'status': moral, helbred, politisk alliance, de umiddelbare omgivelser, etcetera, og derefter vil de pågældende personers reaktioner igen påvirke omgivelserne som ringe i vandet. Et eksempel må være på sin plads her! Du sender en militæragent ind for at angribe et medlem af juntaen, men agenten vender tilbage og rapporterer, at der var for store sikkerhedsstyrker omkring beboelsen, eller at han/hun ikke følte sig parat til opgaven, til at han/hun kunne gennemføre opgaven. Det er så dit ansvar at finde den reelle årsag til den mislykkede opgave og ændre situationen ved for eksempel at angribe tropperne og uskadeliggøre sikkerhedsfolkene, eller blot at booste agentens moral.

Der er full motion video-sekvenser i massevis af lokaliteterne. Gameplayet loves at være ukompliceret og logisk, selv om der er hundreder af enkeltpersoner at 'samspille' med. Du kan eksempelvis ikke vælge et objekt, før du har valgt en agent til at manipulere det. Du kan ikke vælge en aktion, før du mindst har valgt en agent og en destination. Det hænger meget godt sammen, og i den anden ende har man taget sig nogle friheder fra virkeligheden for at hæve underholdningsværdien. Det ser vi frem til at checke.



Alskens ulykker truer...

Katastrofalt scenarie

Hører du til dem, der har *Earthquake* og *Godzilla* på video, spiller du garanteret *SimCity 2000* med alle *disasters* slået til. Og nu har du al mulig grund til at anskaffe add on-disken *Great Disasters Vol. 1*, der indeholder en syndflod af ti scenarier med indbyggede katastrofer, der foregår i amerikanske byer. Forestil dig et Kina-syndrom på Manhattan, aliens over Atlanta og oprørske advokater

ge

i Washington - der er ikke grænser for, hvad der kan ske.

Hvis du vil se det hele sådan lidt fra oven, anbefales det kraftigt (hvis du altså har en lufthavn) at beklikke den lille helikopter, der pisker rundt over byens travle færdselsårer og rapporterer om kødannelser, Godzillaer og naturkatastrofer. NB: Hvis du anbringer 'Centering Tool' over midten af helikopteren og klikker med museknappen, vil både du og helikopterpiloten få en lille 'overraskelse'.

Sensibelt software

Alle kender *Sensible Soccer* og *Cannon Fodder*. Det er manden bag de gamle *Shoot 'Em Up Construction Kit*, *International 3D Tennis*, *Mega Lo Mania* og en række andre spil, der står bag disse succeser. John Hare hedder han, og han er The main Man bag *Sensible Software*. Han har en mening om CD-formater, og den giver han udtryk for med store bogstaver:

„Den største hæmsko ved rigtigt gennemarbejdede spil, der når rigtigt mange mennesker, er de forskellige CD-formater. De nuværende maskiner er ikke gode nok! Vi har behov for ét fælles format, ligesom VHS og CD-musik, der har ét standardformat. Man køber jo ikke en musik-CD og går hjem og gisper 'Åhnej, det er jo på Kenwood-format - det kan jeg ikke spille'."

„Ét format er svaret," fastholder Jon. „Ser man på det europæiske marked, er der fem-ti millioner CD-maskiner. Men fordelt på de enkelte formater er det ikke så mange. Hvis man vidste, at man skulle ud til fem-ti millioner hjem, ville man lave en hel del mere fin-tuning og justeringer på produktet. Hos os fin-tuner vi en hel del - det ses jo direkte i *Cannon Fodder*, men når spil så skal konverteres til andre formater, mister man nogle ting i oversættelsen, så at sige. Og det er deprimerende."

Spiludviklerne skal overveje, om de skal optimere produktet til et enkelt format eller mangfoldiggøre det på flere formater. Med ét format turde flere satse på noget spændende, fordi det under alle omstændigheder ville komme ud til millioner af mennesker. Det ses i musikbranchen - i studiet af én omgang, og arbejder kommer ud på bånd, CD og vinyl - potentielt over hele kloden. „Du kan aldrig vinde den kamp," mener Jon, „og problemet opstår, fordi der er mere end ét format. Havde der kun været ét format, var *Sensible Software* idag mainstream og ikke et kultbegreb!"

Det kunne lyde lidt søgt, men Jon er mand for at uddybe: „I dag eksisterer *Sensible Soccer* på 11 (elleve) formater, og vi er ni personer i dette hus. Hvis vi havde ni andre konverteringer igang af det spil, vi lige har færdiggjort, samtidig med, at vi også laver et par nye spil, der skal konverteres tyve gange, kan du så forestille dig den menneskemængde, vi skulle huse, og hvor vores opmærksomhed skulle være? Så vi er nødt til at skippe opgaverne ud af huset - og må leve med at blive bedømt på andres arbejde. Svaret er ét format!"

Doom 2

Fra *Id Software* forlyder det, at *DOOM 2* slip pes løs i august. Det passer cirka med, at folk til den tid har fået opdateret deres gamle shareware-*Doom* til en spilbar stand på netværk og beriget den med map-editors og andet kram, fundet på diverse BBS'er og CD-shareware. *Doom 2* bliver ikke shareware, men et fuldprisspil på PC disk og CD-ROM. Hvad spillet kommer til at indeholde, vides ikke i skrivende stund, men kunne du forestille dig en flammekaster, en *motion tracking scanner* (som i Aliens), uskyldige forbipaserende, der fanges i en ildkamp, håndgranater, at kunne se op og ned, at klatre og springe, computerstyrede makkere...



➥ Tilbage til rødderne

Mike Singleton huskes bedst for action-strategispillene *Midwinter* og *Flames of Freedom*. Nu vender han tilbage til det spil, han planlagde for år tilbage, *Lords of Midnight III: The Citadel*, et strategi-adventure, som foregår i en Tolkien-agtig verden. Du skal udforske verden, møde mennesker og samle dem i hære, udkæmpe slag og udføre diverse opgaver.

Da spillets fuldt raytracede verden er enorm (64.000 x 64.000 pixels), havde programmør-teamet et problem med at lagre de omfattendde data. Unkomprimeret fylder den otte milliarder bytes (8 Giga). Det betyder i praksis, at man ikke kan 'folde hele kortet ud', men kun bevæger sig rundt i et begrænset område, der genereres flydende, efterhånden som man bevæger sig fremad. Effekten heraf er, at man aldrig 'mister' horisonten, men går gennem et landskab, der 'rulles ud' foran én helt uden de irriterende pauser, som andre spil skal bruge for at pakke terrænstykker ud (som det for eksempel ses i *Pacific Strike* fra Origin).

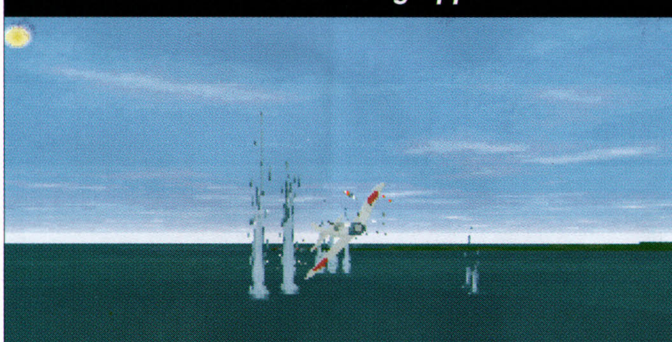
Mike Singleton ønskede stærkt at skabe sit eget VR-univers, og således arbejder spillet med sit eget kalenderår. Det skæver til din PC's systemur og placerer sol og måne på himlen. Du spiller altså i en helt realistisk tidsramme. På samme vis skifter årstiderne i *LOM III*. Spiller du spillet i oktober måned, vil træerne skifte farve og fuglene falde ned i stort tal, mens samfundet vil være helt i hvidt i vintermånederne. En anden konsekvens af denne real-time effekt er, at hvis du forlader spillet i et par uger, vil dine arméer i mellemtiden have tabt pusten og dine allierede henvendt sig andetsteds.

Kampscenerne havde Mike Singleton også problemer med. De foregår lidt efter beat'em-up spillene, som ses fra siden, men her styrer computeren dine defensive træk, mens du kontrollerer de offensive spjæt. Og her gælder det om at fange modstanderen, mens han er ude af balance i stedet for at kunne huske, hvilke joystick-hiv, der skal til for at brække tuden på ham.

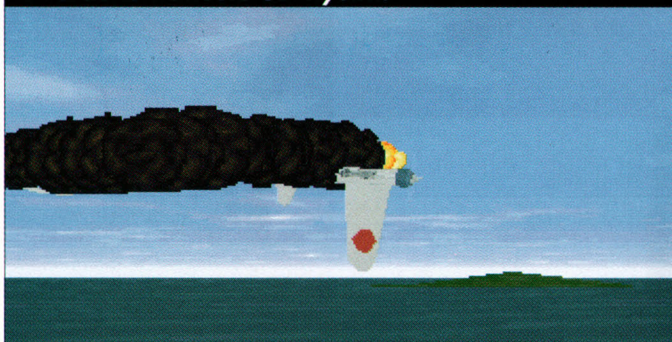



TPAW med sin version af Det virtuelle Cockpit.


F4F Wildcat letter fra USS Enterprise, på vej til en CAP-mission over sin carrier-gruppe.


Den vævre Zero smyger sig mellem granaterne.


Det levende Stillehav er en vigtig hovedingrediens i verdens flotteste 3D-flysim.


Last minute news: TPAW er udgivet i en forløbig version. Digital tale, modem-funktion og andre detaljer kommer i anden omgang - til efteråret!

Du kan 'være' flere personer i spillet. Når du har vundet en person over på din side, klikker du på hans billede på et menubillede, hvorefter du kontrollerer hans bevægelser. Det meste af *Lords of Midnight III: The Citadel* er programmeret af en duo, Mike Singleton og Dave Ollman, og det har formentlig været årsagen til det personlige anstrøg, der er over spillet, som redaktionen så det på ECTS i London. *LOM III* planlægges til PC-udgivelse i sensommeren. CD-ROM og Amiga-versionen følger eventuelt senere. Men til sidst vil jeg lige spørge: Hvem i alverden gider spille et spil, hvor man skal rode rundt og lede efter ting i en uendelighed - det får man da nok af i hverdagen?

Mobil landingsplads

I den seneste tid er det begyndt at vrimle med vandbårne flysimmer, hvor man er pisket til at lande på et 15x30 kvadratmeter frimærke, bestående af et carrier-dæk med fire wirer spændt på tværs. Misser man dem, bliver man viftet bort af *landing signal officeren* og er dermed henvist til at begynde forfra. I værste fald crasher man på dækket. Det giver ikke flere forsøg. Det er sidst set i *Origin*'s flotte arkade-sim, *Pacific Strike*, der anmeldes andetsteds i dette blad.

Microprose har nu tilladt sig at gøre carrier-landinger endnu sværere, idet man introducerer et *bevægeligt* carrier-dæk i den snart kommende *1942: The Pacific Air War*. I landingens sidste fase vil man opleve et dæk, der hopper op og ned og til siden i takt med de uforudsigelige Stillehavsbølger - søsyge på 14 tommer. I det hele taget opfører de grå, sejlende flåder sig i *TPAW* meget bevægeligt. Skibene vil opføre sig dynamisk og foretage undvigemanøvrer under for eksempel torpedoangeb og søslag. Det er ikke kun flyene, du og din modem-kompagnon kan føre. Din flådes bevægelser vil også kræve en vis mængde spillerinput, à la *Task Force 1942*. Hvis du eksempelvis manøvrerer din flåde ind til et stort flyangreb på en fjendtlig base, risikerer du samtidig at udsætte din flåde for et øjeblikkeligt modangreb. Det kan bevirke, at du midt i det hele må ændre dine planer

og i stedet sadle op og være klar til at imødegå dette modangreb. Det fremgår klart, at *TPAW* også er et strategispil. Denne kolossale kampagnebaserede flysimulation, hvor du kan vælge mellem amerikanske eller japanske karrierer, lancerer tre nyheder. Første nyhed: Du kan hoppe fra fly til fly, så hvis du bliver træt af at være bombepilot i f.eks. en Betty, kan du switche over til en eskorterende Zero. For år tilbage introducerede *Spectrum Holobyte* med *Flight of the Intruder* dette fænomen, men dengang var de computerstyrede flys AI (kunstige intelligens) ikke et nærmere studie værd.

Anden nyhed: *MPS* præsenterer det 100% instrumenttro Virtuelle Cockpit, hvor du f.eks. med musen kan kigge hele vejen rundt, mens cockpittet og hele dets fuldtud virksomme instrumentpanel kan aflæses i samme opløsning som i 'seligefrem'-viewet. Good-bye Target View. I det hele taget har *TPAW* det mest realistiske look, jeg til dato har oplevet på en hjemmecomputer.

Sidste nyhed: Min gamle overtro om *MPS*'s nørdede 'Palle alene i verden'-gameplay er her gjort til skamme, for både egne og fjendens fly opfører sig med en AI, der overgår alt det, *MPS* hidtil har påtvunget digitalpiloter. De computerstyrede fly og skibe forefindes i overflod på skærmen - uden at det betyder det mindste for billedhastigheden! Flights af fjender koordinerer deres angreb og forsvar, så man hele tiden skal være på udkig efter wingmen, der prøver at komme bag på én. Den ny AI giver dig også den tidligere nævnte mulighed for at opstille full-scale sø- og luftslag i real-time.

Microprose's *1942: The Pacific Air War* er beviset på, at du *kan* få det hele, når talen går på flysimmer. Jeg er bange for, at *Falcon3* snart må vige pladsen på min harddisk...

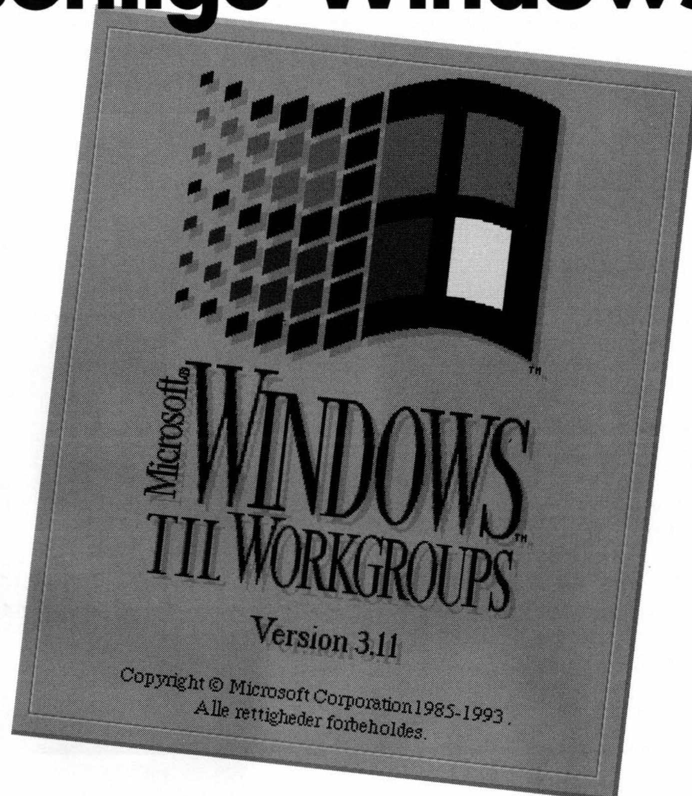
Ti isbrydere

Her er ti bemærkninger, der kan bryde isen ved ethvert computerparty, og som på no time vil gøre dig til selskabets midtpunkt. Sagt i det forkerte tonefald kan de bruges som konversationsdræbere.

1. „Microprose's multiplayer-Civilization er en død sild. MPS går nu efter *Colonization*, der måske ikke engang får en multiplayer-funktion."
2. „De siger, at Origin's *Wing Commander III* kommer til jul, og at det er Silicon Graphics (dino-skaberne fra Jurassic Park), der laver baggrundene og filmscenerne."
3. „Har du læst det nye Pirat Computer? - 100 spil for tyve kroner, *fedt*!"
4. „I eftermiddags fortalte Bill Gates mig, at Commodore International har købt IBM." (klar konversationsdræber)
5. „Har *I* også prøvet *Wonderful Copenhagen*-scenariet til Flight Simulator 5? Det kan jeg varmt anbefale."
6. „Prøv at anskaffe dig en RAM-tripler. Det løser alle kompatibilitetsproblemer."
7. „Ved du, hvad en kvinde siger, når hun får årgasme? Ikke? Det ved jeg heller ikke, og jeg er også *fuld*-stændig ligeglad."
8. „Jeg har set på CompuServe, at Samsung har købt Commodore International. Godt, det ikke blev Philips - så sku' de vel til at lave Amiga-styrede barbermaskiner og hårtørrere."
9. „Og hvad med nyheden om, at George Lucas arbejder på endnu en Star Wars-film, der forventes at komme om 'en fem-seks år'."
10. „Steven Spielberg sidder fast i *Day of the Tentacle*."
11. (bonus-isbryder) „Min forhandler har regnet ud, at til efteråret er Pentium'erne nede på 14.000 kroner, inklusive 8Mb RAM." ❑

Jan Holm

Gi' din PC et spark!
Del 3: Din personlige Windows



Hvordan får man det bedste ud af Windows? Dette spørgsmål forsøges besvaret i denne artikel. Du vil blive klogere på områder som opsætning, optimering og Windows' hjælpeprogrammer. Så sæt dig stille og roligt foran computeren, start Windows og læs artiklen.

Det program, der styrer selve driften af computerens hardware, er stadigvæk DOS. Windows bygger bare videre på DOS'en, men erstatter den ikke. I forhold til DOS sker der mange forbedringer. Først og fremmest får du en grafisk brugerflade, i stedet for en kedelig tekstskærm og en uforståelig 'C:\>'.

Denne grafiske brugerflade kan programmerne, som er skrevet til Windows udnytte, således at man kan opnå det, som populært kaldes WYSIWYG ('What You See Is What You Get'). Således vil din tekstbehandling vise din tekst på en måde, som ligner den endelige udskrift. Desuden er der mulighed for at køre flere programmer samtidig, så man nemt kan skifte mellem programmer, og f.eks. hurtigt kan hente en illustration fra tegneprogrammet ind i tekstbehandlingsprogrammet.

Disse muligheder har dog sin pris. Der kræves en kraftig PC for at kunne udnytte Windows 3.1. Minimums-PC'eren er en 386 med 4 MegaByte RAM, og en 80 MegaByte harddisk. Okay, man kan køre Windows på en 286 og 1 MegaByte RAM, men så kan man kun bruge de små hjælpe-programmer, som følger med Windows, og evt. bruge Windows som et avanceret menuprogram for forskellige DOS-programmer. Dette er dog rent spild, idet Windows stadigvæk kræver en del resourcer, som de programmer, der kører under DOS, ikke kan bruge. Derfor bør man afslutte Windows inden man starter et større DOS-program.

Den Windows-version, der gennegåes her er den engelske. Du skulle dog ikke have problemer med at finde de passende valg i den danske version.

Selvstudium

Er du helt ny i Windows, og har du allerede Windows installeret på PC'en? Så prøv at køre 'Windows Tutorial' ('Windows Selvstudium'), hvor du får forklaret mange basale ting om brug af mus og Windows' brugerflade. Den er både sjov og nem at forstå.

Installation

Er du ikke så heldig at have Windows installeret, så vil jeg tage fat på de områder, som volder folk mest problemer, da selve installationen af Windows er relativt simpel. Man sætter den første diskette i 'A:'-drevet, skifter til dette ved at skrive 'A:' ved prompten (i retning af 'C:\>'), og skriver 'SETUP'. Hvis man vælger 'Express-setup', vil installations-programmet selv foretage de nødvendige valg, og installere Windows i sin fulde form.

Instruktionerne på skærmen er lette at følge, og håndbogen forklarer installationen ret udførligt, så vi vil hoppe videre til der, hvor du skal vælge printeren.

Printer-setup

Du skal først kigge i din printer-manual, og se hvilken printer-driver du skal vælge ('driver': lille styreprogram for diverse hardware). Der følger en masse printerdrivere med Windows 3.1. Hvis din printer ikke umiddelbart står i listen, så check, om du ikke fik en diskette sammen med din printer, som indeholder en driver til netop din printer. Du skal så vælge det første punkt i listen: 'Install Unlisted or Updated driver'.
Efter du har kopieret din driver fra disketten, skal du vælge den port, som printeren er sluttet til. 99% af alle printere bruger den såkaldte port 'LPT1:', hvilket også er standardindstillingen. 'LPT1:' kaldes også parallel-porten. Skulle du hører til dem, der bruger seriel-porten, skal du vælge 'COM1' eller 'COM2'. Bemærk: Musen sidder i reglen på 'COM1', så printeren sidder i dette særlige tilfælde højst sandsynligt på 'COM2'.

Et godt tips er, under 'Connect', at afkrydse 'Fast Printing to Port' , når du ikke kører i et netværk. Dette sætter hastigheden på dine udskrivninger gevaldigt i vejret. Er det vigtigere for dig at få en hurtig udskrift, i stedet for at kunne bruge computeren imens den arbejder med at sen-

de din udskrift til printeren, kan du fravælge 'Use Printermanager' ('Brug udskriftsstyring'). Personligt foretrækker jeg dog at kunne lægge en 7-kabale mens jeg venter på udskriften.

Skulle du have behov for flere printer-indstillinger, f.eks. hvis du skal skrive en tekst ud et andet sted, er det en god idé også at installere en driver for denne printer. Så skal du bare huske at markere din egen printer, og trykke på 'Set as Default Printer'.

Autoexec.bat og Config.sys

De ændringer, som Windows laver under installationen, er ikke altid optimale. Hvis du installerer Windows 3.1 på en PC, som i forvejen har DOS 6.2, skal du erstatte 'WINDOWS' med 'DOS' ved de linier, som indlæser 'HIMEM.SYS', 'EMM386.EXE' og 'SMARTDRV.EXE'. Installerer du Windows for Workgroups 3.11, skal du dog bruge de forslag, som Windows kommer med. Dette skyldes, at de ovennævnte drivere er nyere i DOS 6.2 end dem i Windows 3.1, men endnu nyere i Windows for Workgroups 3.11.

Windows foretager desuden to ændringer, som er nødvendige for mange programmer, der kører under Windows. For det første kræves det, at 'STACKS' i 'CONFIG.SYS' indstiller således: 'STACKS=9,256', og at man i 'AUTOEXEC.BAT' indlæser 'SHARE.EXE', normalt i formen 'C:\DOS\SHARE.EXE'.

Programmet MemMaker, der blev præsenteret sidste gang, har en mulighed for at optimere opsætningen i 'AUTOEXEC.BAT' og 'CONFIG.SYS' i forhold til Windows. Kører du med Windows, menstadigvæk udfører programmer under DOS, er dette en glimrende idé. Kører du kun med Windows-programmer, er der ingen behov for driveren 'EMM386.EXE', som MemMaker installerer og optimerer, og du vil ofte få en bedre ydelse ved slet ikke at indlæse denne i din 'CONFIG.SYS'. Du skal dog huske, at den såkaldte 'konventionelle hukommelse', d.v.s. hukommelsen under 640 KiloByte, vil være markant mindre under DOS. Windows er dog ligeglad med begrænsingen på 640 KiloByte.

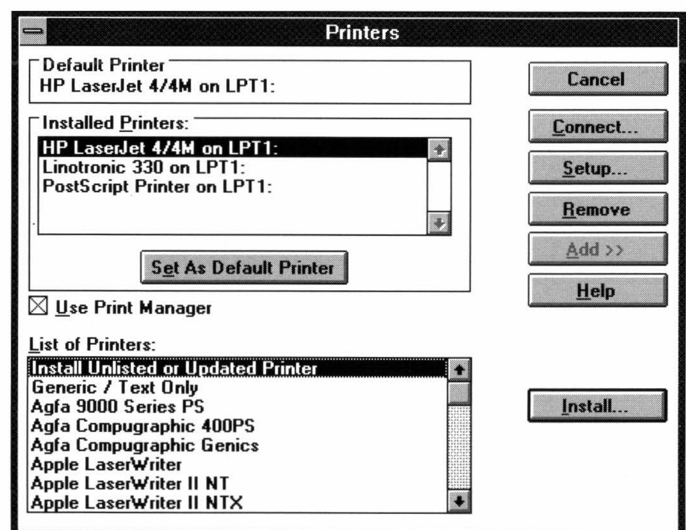
Har man alligevel brug for 'EMM386' og bruger MemMaker, kan man med fordel vælge 'Use monocrome region (B000-BFFF) for running programs'. Dette kræver dog også en ændring i en system-fil for Windows, som forklares senere.

Smartdrive er DOS'ens hard-disk-cache. Dette betyder, at man bruger en del af hukommelsen til at sætte hastigheden på harddisken i vejret. Da Windows er meget hukommelses-krævende, vil Smartdrive som standardindstilling bruge mindre plads under Windows end under DOS. Man kan dog selv indstille værdierne ved at skrive den størrelse, som Smartdrive skal bruge, efter den linie, hvor Smartdrive indlæses. Således vil man kunne skrive i 'AUTOEXEC.BAT' ved en maskine med 4 Megabyte RAM: 'C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 512'. Dette betyder, at Smartdrive under DOS og Windows henholdsvis bruger 1024 KiloByte og 512 KiloByte. Normalt er standard indstillingerne fine, men det kan være nødvendigt at ændre på værdierne, hvis du har problemer med at køre programmer, som skal bruge megen hukommelse.

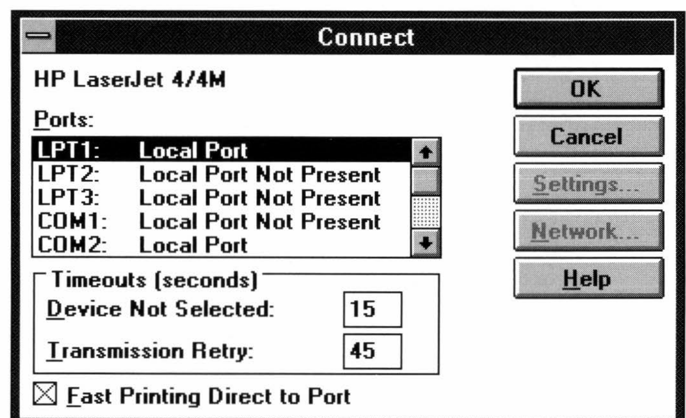
Til sidst i installationen gennemsøger Windows din harddisk for programmer, som Windows kender, og lægger dem ind i nogle vinduer. Man kan nu vælge at gå tilbage til DOS eller genstarte maskinen, så ændringerne i 'CONFIG.SYS' og 'AUTOEXEC.BAT' bliver indlæst. I begge tilfælde vil man være ude ved DOS-prompten ('C:\>').

Windows' systemfiler

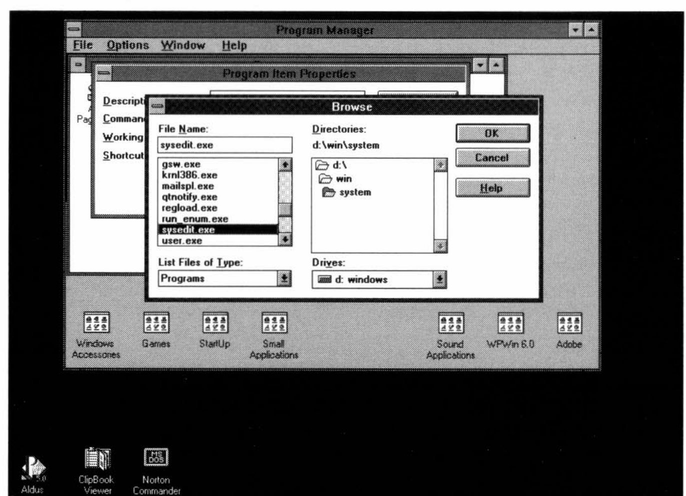
Alle filer, som bruges til opsætning af programmer under Windows har endelsen '.INI'. To af disse såkaldte initaliserings-filer har betydning for selve Windows-opsætningen. Microsoft har været så venlig at lægge to tekstfiler med, som forklarer indstillingerne i disse to INI-filer, 'SYSTEM.INI' og 'WIN.INI'. De to hjælpefiler kan indlæses i 'Write', og ligger i samme bibliotek som



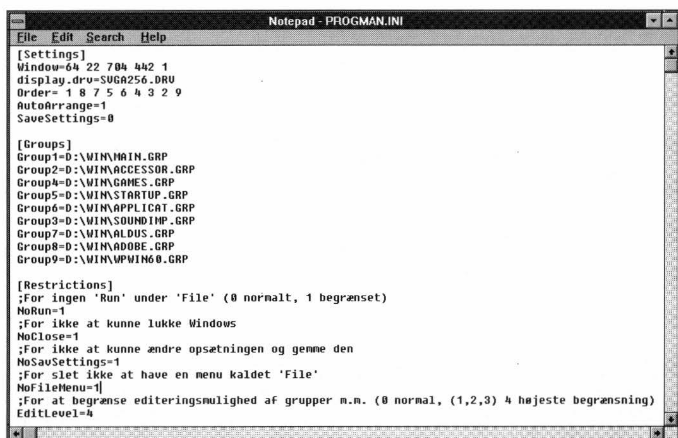
Skal du installere en printer, som ikke står i listen, så vælg denne mulighed.



Hurtigere udskrivning får du ved at afkrydse 'Fast Printing Direct to Port'.



SYSEDIT.EXE er et smart lille program, hvor man bl.a. kan ændre i Windows' opstartsfiler.

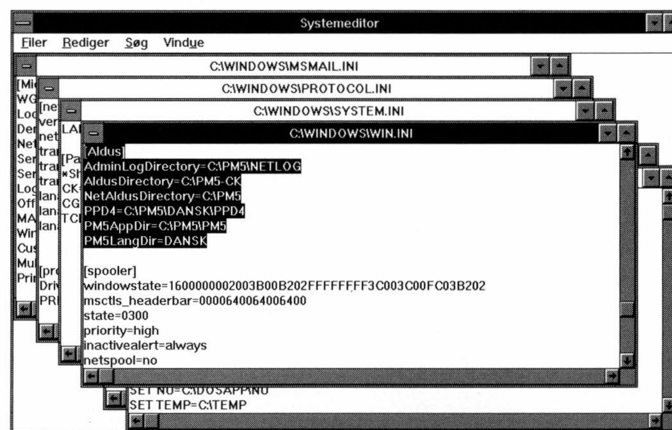


```
Notepad - PROGMAN.INI
File  Edit  Search  Help
[Settings]
Window=64 22 704 442 1
display.drv=SVGA256.DRV
Order= 1 8 7 5 6 4 3 2 9
AutoArrange=1
SaveSettings=0

[Groups]
Group1=D:\WIN\MAIN.GRP
Group2=D:\WIN\ACCESSOR.GRP
Group4=D:\WIN\GAMES.GRP
Group5=D:\WIN\STARTUP.GRP
Group6=D:\WIN\APPLICAT.GRP
Group3=D:\WIN\SOUNDIMP.GRP
Group7=D:\WIN\ALDUS.GRP
Group8=D:\WIN\ADOBE.GRP
Group9=D:\WIN\WPWIN60.GRP

[Restrictions]
;For ingen 'Run' under 'File' (0 normalt, 1 begrænset)
NoRun=1
;For ikke at kunne lukke Windows
NoClose=1
;For ikke at kunne ændre opsætningen og gemme den
NoSavSettings=1
;For slet ikke at have en menu kaldet 'File'
NoFileMenu=1
;For at begrænse editeringsmulighed af grupper m.m. (0 normal, (1,2,3) 4 højeste begrænsning)
EditLevel=4
```

Vil du begrænse mulighederne for at ændre netop din Windows? Så lav disse ændringer i PROGMAN.INI.



Mange programmer laver ændringer i WIN.INI, og de bliver liggende selv efter at programmet er slettet.

Windows. De hedder henholdsvis 'WININI.WRI' og 'SYSINI.WRI'. Begge forklaringer er dog meget tekniske, og jeg vil her forklare de ændringer, man normalt kunne få behov for.

Til redigering af filerne kan man enten bruge 'Notesblok', eller programmet 'SYSEDIT.EXE'. Sidstnævnte følger med Windows, men bliver ikke installeret i noget vindue. I stedet skal man enten køre det under 'File', 'Run', og skrive 'C:\WINDOWS\SYSTEM\SYSEDIT.EXE', eller oprette det som en ny ikon under 'File', 'New' og skrive ligesom foregående eksempel. Herved oprettes 'System Configuration Editor' som ikon, og kan nemt startes en anden gang.

Bruger man 'SysEdit', vil den automatisk åbne både 'CONFIG.SYS', 'AUTOEXEC.BAT' og de to Windowsfiler 'SYSTEM.INI' og 'WIN.INI'

SYSTEM.INI

Denne fil beskæftiger sig med den hardware, som er i computeren. De ændringer, som er mest interessante, kommer i forbindelse med DOS 6. Hvis man installerer Windows efter DOS 6, kommer de ændringer, som DOS'en laver ved Windows ikke med. Da man bør have disse ændringer med, selv om Windows er installeret efter DOS, bør man lave en ny line under afsnittet [386Enh], og skrive følgende: 'DEVICE=C:\DOS\VFINTD.386'.

Har man brugt MemMaker, og valgt at inkludere den monokrome del af VGA-kortets hukommelse, så skal der i samme afsnit ([386Enh]) være en linie, som hedder: 'DEVICE =C:\DOS\MONOUMB.386'.

Der er dog en enkelt linie mere, som kan have interesse. Den første linie i afsnittet [Boot] fortæller, hvilket program, der udgør brugerfladen. Normalt er det 'Program Manager', men hvis man hellere vil bruge 'File Manager', kan man, i linien der starter med 'shell=' skrive 'shell=C:\WINDOWS\WINFILE.EXE'.

En anden populær måde at bruge denne indstilling på er, når man ønsker at begænse adgangen til programmer, så man kun kan køre ét program på maskinen. Således vil man kunne hente WordPerfect ind med denne kommando, og det vil derefter ikke være muligt at starte andre programmer end WordPerfect.

De andre afsnit bør man kun ændre igennem programmet 'Windows Setup', som ligger i gruppen 'Main'. Således drejer afsnittet [Boot] sig om bl.a. sprog og skærmens opløsning, og en forkert ændring her vil få Windows til at strejke totalt. Heldigvis kan man ændre dette tilbage til det oprindelige ved at køre programmet 'SETUP.EXE' under DOS.

WIN.INI

Her opsættes selve brugerfladen i Windows. En del programmer lægger også deres opstarts-information i denne fil. Problemet er, at denne fil helst ikke må fylde for meget, da den konstant er indlæst når man kører Windows. Dette vil normalt ikke være et problem, men desværre optager denne fil plads i et meget begrænset, men ikke desto mindre vigtigt, hukommelses-område, som kaldes 'System Resources'. Alle programmer har behov for en del af disse 'System Resources', men med en stor 'WIN.INI'-fil opstår der problemer, og programmer nægter at starte.

To problemer med 'WIN.INI' er normalt årsagen til for få 'System Resources'. For det første ligger alle informationer om fonte i denne fil. Har man installeret samtlige fonte fra CorelDRAW!-CD'erne, så begynder hele systemet at opføre sig underligt, eller nægter ligefrem at starte. Normalt skal man derfor ikke installere mere end 100 forskellige fonte.

Det andet problem er, at forskellige programmers opstartsinformationer ikke er slettet, selv om programmet forlængst er blevet slettet og gået til de evige bit-marker. Derfor bør man kigge efter i 'WIN.INI' når man sletter et program, og se, om der stadigvæk ligger informationer om programmet. Disse informationer består oftest af et selvstændigt kapitel i formen [Xxxx]. I billedet foroven kan du se, at programmet PageMaker fra Aldus har lavet et sådant område. Selv efter jeg havde slettet PageMaker, var området der stadigvæk i 'WIN.INI'.

De værste programmer, der laver dette nummer, er de mange shareware-programmer. Da man netop kan finde på at prøve en masse af dem, for bagefter at slette dem, opdager man slet ikke, at 'WIN.INI' langsomt, men stødt vokser. Derfor husk: Når du sletter et Windows-program, så slet de tilhørende informationer i 'WIN.INI'. Hvis du er i tvivl, så lad informationerne stå. Det er ikke en enkelt linie fra eller til, der betyder en forskel, men 'Mange bække små , gør en stor å'!

Der er desuden to linier i starten af 'WIN.INI', man kunne finde på at ændre. Den ene knytter sig til gruppen 'AutoStart', hvis indhold af programmer automatisk startes op ved starten af Windows. Normalt vil man således starte uret hver gang, man starter Windows. I 'WIN.INI' kan man også automatisere opstarten ved under afsnittet [Windows] at finde linien 'load='. Hvis man her f.eks. skriver 'load=C:\WINDOWS\CLOCK.EXE', så vil uret også automatisk starte op sammen med Windows. Denne kommando kan specielt udnyttes sammen med en begrænsning igennem 'shell=' i 'SYSTEM.INI'.

PROGMAN.INI

'Program Manager' har også sin egen INI-fil. Her har man også mulighed for at begrænse adgangen til systemet, ved at oprette et afsnit, kaldet [Restrictions]. På skærmbilledet foroven kan du se, hvad er skal stå.

'0' er ubegrænset, og '1' betyder, at den respektive begrænsning er slået til. Linien 'EditLevel=?' har 5 indstillinger, med stigende begrænsninger op til 4, hvor man ikke kan oprette, slette eller flytte grupper og ikoner. Den bedste måde at editere 'PROGMAN.INI' er v.hj.a. 'Notepad' ('Notesblok').

Virtuel hukommelse
En vigtig del i opsætning af Windows på en 386 er virtuel hukommelse. Windows' hastighed på din computer stiger kraftigt, hvis du vælger indstillingen 'Permanent'. Pladsen ryger fra din harddisk, men du er til gengæld sikker på, at Windows altid kan bruge en del af din harddisk som var det RAM. For at ændre indstillingerne vælger du 'Control Panel', og klikker på '386 Enhanced'. Her vælger du 'Virtuel Memory', og trykker på 'Change>>'.

Som standard vælger Windows helt vilde størrelser på den virtuelle hukommelse (også kaldet 'swapfil'). Har du en maskine med under 4 Megabyte RAM, bør du ikke vælge en størrelse større end det dobbelt af din RAM. Har du mere end 4 Megabyte, så lad være med at bruge en 'swapfile' større end 4 Megabyte, for ellers bruger Windows for megen tid på at administrere denne 'swapfil'.

Hvis du har mulighed for at afkrydse '32-bit disk access', så gør endelig det. Er den markeret med grå, er det ikke muligt at anvende denne funktion på din computer. I nogle tilfælde opdager Windows ikke, at den ikke bør anvende '32-bit disk access'. Får du fejl under skrivning til harddisken, så slå denne funktion fra, og se, om det ikke hjælper.

Farver
Du kan også ændre farverne på Windows i 'Control Panel'. Under 'Color' foretrækker jeg den indstilling, som på engelsk hedder 'Blue Leather Jacket'.

Et ord om DoubleSpace
Det kan være fordelagtigt at bruge DOS 6.2's DoubleSpace i forbindelse med Windows. Du skal bare huske, at den virtuelle hukommelse ikke må ligge på den pakkede del af drevet. Husk derfor, når du pakker med DoubleSpace, at lade rigelig med plads tilovers til Windows' permanente swapfil.

Tricks til Windows
Hvem har ikke prøvet de to spil, som følger med Windows? Vidste du, at man kan snyde i dem begge? I 'Solitaire' ('7-kabale') kan du nøjes med at trække et kort fra bunken, hvis du holder 'Ctrl', 'Shift' og 'Alt' ned samtidigt med at du klikker med musen.

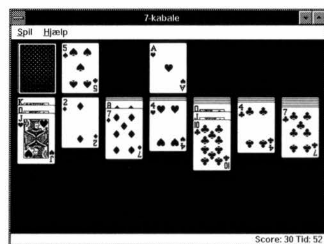
'Minesweeper' har en mere besværlig snyde-rutine. Når du har startet 'Minesweeper' skal du trykke 'XYZZY', efterfulgt af 'Enter'-tasten og 'Shift'-tasten. Så vil den pixel, som ligger øverst til venstre blive hvid, hver gang du bevæger musen over en sikker firkant. For bedre at se den, bør du vælge en mørk baggrundsfarve, og minimere de andre programmer.

Vil du hurtig gemme opsætningen i Windows, så hold 'Shift' nede, samtidigt med, at du dobbelt-klikker på lukkeknappen i 'Program Manager'.

Prøv at holde 'Alt' nede når du klikker på baggrunden indenfor en gruppe. Så kan du nemt lave en ny ikon. Holder du 'Alt' nede og dobbelt-klikker på en ikon, kan du ændre dens 'Properties' ('Egenskaber').

Det var så alt for denne gang, men vi vender frygtelig tilbage efter sommerferien, hvor vi lægger ud med en gennemgang af computerens BIOS.

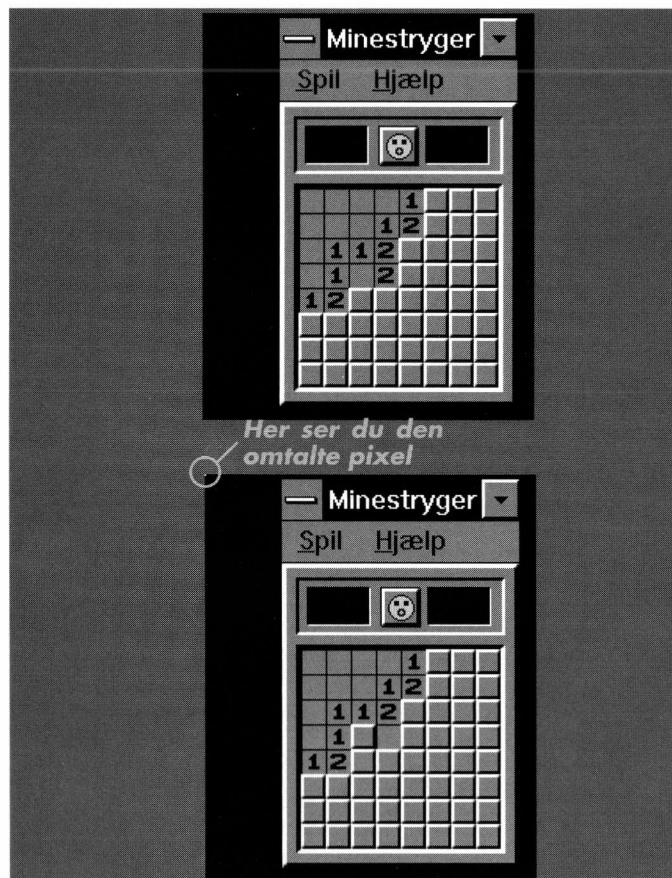
Christian Koerner



Få enhver kabale til at gå op ved at trykke 'Shift', 'Ctrl' og 'Alt' når du trækker et nyt kort.

PS: Har du spørgsmål til din computer?
Hvis du er tvivl om noget vedrørende opsætning af din computer er du velkommen til at skrive til vores 'Tekniske Brevkasse' på adressen:

HiScore Professionel
Hillerødgade 81-83
2200 København N
...mærk kuverten „Teknik"



Få en rekord, som ikke er til at slå med 'kun' en smule snyd...

Kort Nyt

Opdateringer midt i en agurketid. Man skulle tro, at der var en sammenhæng, for alle de spil, der ikke er opdateringer, er enten forsinkede udgivelser eller spil, der er kommet for tidligt. Se selv.

1942: The Pacific Air War

Hvor *Origin's Pacific Strike* nærmest er et flot arkadespil, er *1942: TPAW* noget, der mindst tangerer verdens førende flysimmer. 1942 var afgørelsens år. Japanerne og amerikanerne havde bygget deres flåder op - nu skulle slaget stå. En helt ny kampform, hvor fly og hangarskibe var den afgørende faktor. MPS har skabt en ultimativ flysim med et centralt strategisk element, en uovertruffen grafik og et gameplay, der giver dig firkantede øjne. *TPAW* er også omtalt i dette nummers Backstage.
Microprose, PC



Daemonsgate

Et Fantasy-Rollespil af episke proportioner, hvad gi'r du? 3000 skærmbilleder, 5000 indbyggere og et konversationsleksikon på mere end 70.000 ord. Der er lagt vægt på personligheder og interaktion, når du som i de traditionelle F-R-spil rejser gennem det mystiske land Hestor i din søgen efter en troldmand og et sværd, der kan redde dit hjemland fra de dæmoniske horder.
Gametek, PC



Pre-flight

Efter flere scenarier til den førende civile flysim, *Flight Simulator 5.0*, kommer nu værktøjet, der gør FS5 meget nemmere at bruge. Ved tryk på en tast kan du nemt modificere alle de 17 konfigurationsfunktioner, du kan hurtigt vælge situationer, videooptagelser, fly og scener, du får 16 nye designs til at konfigurere dit fly, der er en ny og mere realistisk version af Meigs Field, Chicago og mange flere ting, der er gode at have i baghånden, når man starter sin FS5.
Colorado Technologies, PC

Kick Off 3

Verdenskoppen er igen-igen undskyldning for at lave endnu et fodboldspil, men hvis KO3 er ligeså meget et spring fremad, som Kick Off 2 var i forhold til første version, er der virkelig noget at komme efter her. Hvert land har sin egen nationale specielle spilfacon, der er ni slags nøglespillere, tredive slags SET PLAY, 2000 animationsbilleder og masser af fiffige bold-badutspring.
Anco, A1200

Second World War

Hvis du allerede har Domark's Flightsim Tool Kit, kan du glæde dig over denne flysim, der indeholder to scenarier fra 2. Verdenskrig. Det drejer sig om flyoperationerne op til og omkring D-dagen og luftkampene mellem amerikanerne og japanerne over Midway. Disse flysimmer, der også kan beflyves, selv om man ikke har FST i forvejen, er angiveligt beviserne på, at denne meget ambitiøse Tool Kit faktisk fungerer meget fint. Den er på gaden før dette nummer af HSPro.
Domark, PC

Crash Dummies

'Spænd sikkerhedsbæltet' er rådet, som den platformede spilæskes forside giver. Den mekaniske misforståelse, Junkman, har kidnappet dukkemageren, dr. Zub *(Zap's bror, Red.)*, og for at få ham tilbage må Slick (det' dig) kigge inden for på et Crash Test Center, en byggeplads og på en militær forsøgsbase, alt imens Junk-fyrene sætter ham/dig hindringer i vejen.
Virgin, Amiga

The Genie's Curse

Som en udstødt, hvis mægtige klan er blevet vanæret, må du gå op imod de magtfulde Genie Lords for at genvinde din families ære - en gang for alle! SSI introducerer en ny Al-Quadim spilverden, der involverer dig i action, arkadekamp og rollespil.
SSI, PC

Tanks!

Wargame Contruction Set II er undertitlen på dette reelt traditionelle wargame-sæt, du selv kan konstruere dine kampvognsscenarier med. *Tanks* dækker udviklingen gennem hele århundredet og lader dig skabe scenarier helt efter dit hoved til en eller to spillere på samme computer.
SSI, PC

The Horde

Den mørke middelalder er ikke så mørk endda - hvis man altså ikke har noget imod slyngelagtige skatmestre, tykke, velmenende konger og ildelugtende, monstrøse horder af stupide skabninger, der slæber sig rundt og æder alt på deres vej. Er man nybagt ridder med et magisk sværd, vil man formentlig betragte denne tid som den lyse middelalder.
Crystal Dynamics, PC CD-ROM



Ultimate Body Blows

Udkommer nu på CD32 som en hybrid af *BB* og *BB Galactic* til Amiga og PC. Vælg mellem 22 figurer og bank dig gennem lag på lag af tæsketrolde til hiphoppende musik, lede stemmer og kindklaskende effekter. *UBB* anmeldes i næste nummer af HSPro.
Team17, CD32

The Ultimate Pinball Quest

Du har fejlet én gang for meget, og nu får du SIDSTE chance! Find vej gennem PINBALL's snørklede kroge og slå de tre Tidens Gudinder - det er din opgave. Slå samtidig to fluer med ét smæk: At slå Pinball- og Adventure-genrerne sammen kan være noget af en genistreg, for nu har de 1-4 spillere et formål.
Infogrames, Amiga

Inherit The Earth

Man siger, at de sagtmodige skal arve jorden. Følg med ræven Rif og hans kompagnoner Okk og Eeah på dit livs eventyr. 'Stormens Orb' er blevet stjålet, og Rif er anklaget for det. Du har kun få dage til at hjælpe ham ud af kniben, og turen går over uvejsomt terræn og fjendtlige lande til de urgamle ruiner fra de legendariske Humans. Træd varsomt, når du sagtmodigt tilkæmper dig jorden.
New World Computing/US Gold, PC

D-Day

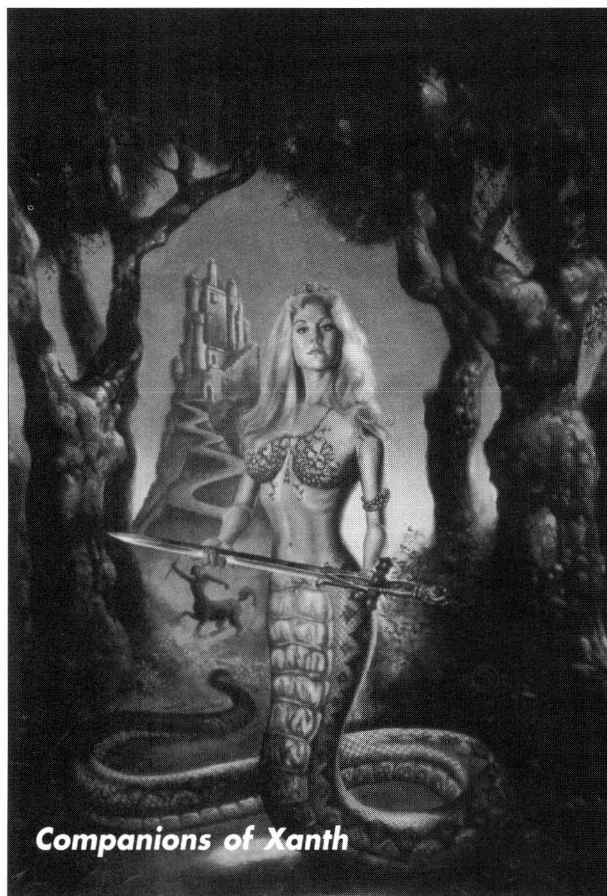
The Beginning Of The End udfordrer dig til at gøre de allierede kunsten efter fra Normandiets brohoveder til opgøret i Berlin. D-Day kommer som et led i serien Micro-Miniatures, hvor du spiller på et traditionelt strategisk Europa-kort og på det mindre, taktiske niveau rykker rundt med tinsoldat-agtige enheder.
Impressions, PC

Arcade Pool

Vil du kun købe ét billard-spil, kan du ikke gå uden om dette, der udmærker sig ved et så taknemmeligt og vanedannende gameplay, at man automatisk bliver eremit af at spille det! Ingen videnskabeligt udregnede skudvinkler, intet køkridteri og andre tidskrævende ligegyldigheder. Her skydes der, før der spørges. Flot grafik i passende farver, gode, realistiske lyde - der er dog ét problem. Hvordan skyder jeg bolden uden for bordet???
Team 17, Amiga

Updates

Markedet vrimler med multiformatudgivelser. Til din behagelige orientering gælder det i denne omgang følgende titler. Hvis enkelte af dem udskiller sig fra tidligere udgaver på andre formater, tilkendes de i det kommende nummer af HSPro en anmeldelse. Ellers er det kun her, du oplever dem. Eller hur?

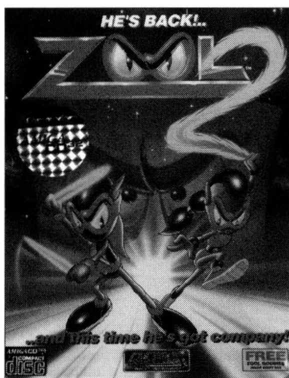

Companions of Xanth

Companions of Xanth

Med mere end 30 forskellige stemmer og en 340 siders Xanth-roman af Piers Anthony med titlen 'Demons Don't Dream' får PC CDROM versionen af Sci-Fi eventyret flere hestelængders forspring i forhold til PC-versionen. Essentielt er spillet det samme, men den kraftigt forstærkede lydside gør hele forskellen...
Legend/Accolade, PC CD-ROM

Zool 2

Denne CD32-version af historien om Ninjanørden fra den N'te dimension er bøffet op til at slå sin Amiga-kollega. Det gøres bl.a. med et ekstra level, for 100K lydeffekter, 256 scrollende farver og eksklusive intro/extroer.
Gremlin, CD32

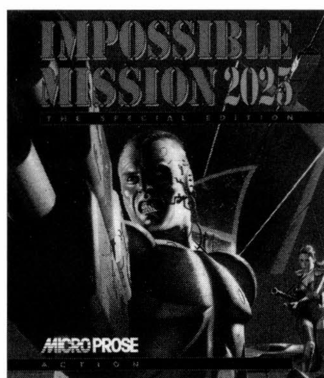


Naughty Ones

En eller to spillere kan muntre sig med dette platformspil, der siges at være ligeså spækket med gameplay som med flødeboller og pæreformede idéer. Hvad det end betyder. Dansk manual medfølger, hvilket er meget naturligt, da det er et dansk spil!
Interactivision, CD32

Impossible Mission 2025

Den onde Atombender har bygget et hemmeligt ultrasikret tårn. Han har fyldt det med store og stærke robotter. Han er ved at slippe de onde kræfter løs på en intetanende verden. Din mission: STOP HAM! Ældre læsere vil erindre 64'erens gale Elvin og hans robotter og vil utvivlsomt fælde en tåre over dette superboostede gensyn med det festlige gameplay.
Microprose, Amiga 500/600

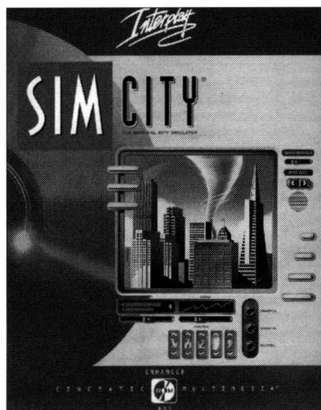


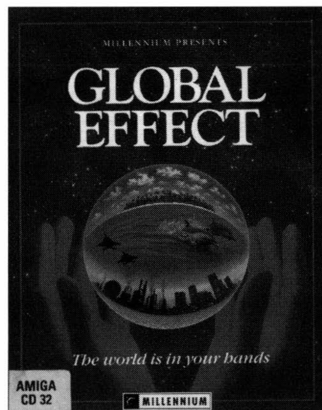
D-Day

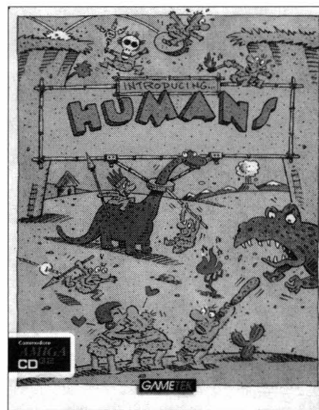
Futura's hybridspil, nu til PC. Du flyver B17-bombere, du dropper faldskærmssoldater, tordner rundt i kampvogne og sender infanteriet frem mod den lumske tyske fjende. Arkade, simulation, strategi - du får det hele i dette ublodige spil om en blodig virkelighed for 50 år siden.
Futura/US Gold, PC

Sabre Team

I 1980 blev det engelske Jægerkorps, Special Air Service, verdensberømt, da de i en voldsom gidselaktion befriede de tilfangetagne gidsler i den iranske ambassade i London. Det har inspireret til dette strategispil (ikke et action-







spil!), hvor du med 1-4 SAS-folk skal udføre antiterror-aktioner. Du vælger folk, bevæbning og udrustning til hver mission, som gennemføres i korte spilrunder.
Krisalis, PC

Jack Nicklaus Signature Edition & Courses

Golfklassikeren findes nu på CDROM med 16 nye baner fra forskellige steder i verden, en ny Tournament Mode og et ændret interface-panel, så der bliver mere plads på skærmen. CDROM'men gemmer selvsagt også på lyde og musik i rå mængder. En af JNSEC's stærke sider er designeren, hvor du kan lave dine egne golfbaner helt efter dit eget hoved.
Accolade, PC CDROM

Heimdall 2

En vikingesimulator med vinterbadning, skallesmækning og mjøddruk? Desværre ikke. Her gælder det om, at den forhenværende gud Heimdall ved hjælp af en hellig amulet må stoppe den grumme Loki og hans gustne svende i deres oprørske forehavender - et eller andet sted i vikingelandet Yggdrasil.
Core Design, A1200

SimCity

Hvorfor skulle man dog købe gamle Simcity, når man dens flotte efterfølger SimCity 2000 efterhånden har været på gaden flere måneder? Svaret, det kommer her: Fordi CDROM giver mulighed for, at adskillige mere eller mindre pæne medborgere i din SimCity kan komme til orde i al deres velmenthed - i videosekvenser med høj tale, fakter og gebærder og gode råd, trusler m.v. Det må siges at være gameplay-fremmende foranstaltninger.
Interplay/Maxis, PC CD-ROM

European Champions

Ocean's bud på det ultimative fodboldspil er ude til PC. Ifølge spilæsken kan man designe sine egne taktikker eller bruge de forberedte, man kan give bolden videre på tre 'pixelperfekte' måder og indstille en overflod af parametre. Man kan formentlig også lade være og blot gå i gang med at spille!!!
Ocean, PC

Global Effect

En verdensledersimulation fås nu på CD32. Her gælder det om at sætte grænser for vækst - civilisationens fremme må ske i harmoni med naturens gang. Det bliver lidt af et puslespil, fordi andre kulturer også har fart på, visse med våben i hånd. Hvilke særlige velsignelser, CD32-versionen indholder, vides i skrivende stund ikke.
Millenium, CD32

Premiére

Hollywood genskabt i et ottevejs scrollende platformsadventure. Dit kommende biografhit stjæles i nattens mulm og mørke lige inden premieren. Tyvens vej fører dig gennem seks filmscenarier, hvor statisterne ikke ligefrem er hjælpsomme. Når du at genfinde dine filmruller inden premieren?
Core Design, CD32

Humans

Her er chancen for at genopfinde hjulet, den varme tallerken og det dybe vand, når du som høvding for en flok meget stenalderlige mennesker skal platforme dig vej gennem 150 levels af smertelige erfaringer og legemsbeskadigelse. Det må have været hårde tider...
Gametek, CD32

Brian the Lion

Det mest skræmmende syn i bermuda-shorts på denne side af Baywatch er løven Brian, når han brølende begiver sig hen over platformene i den vilde jungle - hævder Psygnosis. Jeg synes nærmest, han ligner et fuldskægget egern. Men de er jo også så sjove.
Psygnosis, Amiga

Tornado

En af markedets mest realistiske flysimulationer er på gaden til A1200/A4000. Kan du klare at gennemlæse en murstenstyk manual og lære de snesevis af tastekommandoer at kende, får du evig glæde af denne hi tech-sim.
Digital Integration, A1200, A4000

Syndicate

Isometrisk 3D-shoot'em Up for vordende terrorister og andre, der vil skyde civile uskyldige. Det er formentlig lige sagen for alle sociopater med et CDROM-drev, eller bare for folk, der gerne vil slappe af med at vride sine frustrationer ud over digitaliserede gengivelser af chefen, svigermor, konens hemmelige elsker, Folketinget og Ekstra Bladet.
Bullfrog/Electronic Arts, CD ROM ❑

- Vil du ha' en VILD PC?

- så start med en go' CD!



Kæmpe10-pak

DOOM, Stellar 7, Kings Quest V, World Atlas, World Fact Book, Animation Festival, Best of Media Clips, PC Karaoke, TIME: Man of the Year, CD-ROM of CD-ROMs

5 fod LANG
Hele striben
498,-

Spilsamlinger

MEGAgames
1200 kvalitetsspil for DOS & Windows
kun 198,-

GIGAgames
1000-vis af spil i alle genrer, snydekommandoer til mange kendte spil. 250 undervisningsprogrammer. 1000 filer til Dungeons & Dragons
kun 298,-



MEGAFonts
800 forsk. skalérbare fontsæt, ca. 500 TrueType og 300 ATM + mange nyttige tools. Incl. Håndbog.
278,-



Starbench
Test & analysér din PC. Bl.a. PCspecs og CDbench
238,-



Pixel Perfect
2000 cliparts i 11 formater. Alle tænkelige motiver. Designet af Kirk Gibson fra DISNEY. En uundværlig perle for alle, der bruger DTP
178,-

STAR-SERIEN

Kæmpe sharewaresamlinger til stjernelave priser

88,-

Alle er udstyret med Pegasus menusystem, der giver en let søgning. Mere end 250 kvalitetsprogrammer på hver CD. Det vil sige 35 øre pr. program!



Et kort udpluk fra KATALOGET

Desktop Publisher Dreamdisc, med BOG	348,-
Hot Sound & Vision, grafik og lyd	198,-
Danger HOT Stuff I, grafik og anim	128,-
Guiness Disc Of Records	328,-
The Family Doctor, lægeleksikon	398,-
MegaPack II, 3-CD, MEGA-games-ROM3-WinDOS2	498,-
SDN1-Plus, masser af guf til BBS	99,-
Video-Cube Space, multimedie spil	258,-
T&A to the MAXX, saftig erotik	198,-

KÆMPE CD FARVEKATALOG
med over 150 CD'ere, masser af billeder og beskrivelser
KUN: 10,-

DON'T WORRY - REFILL!

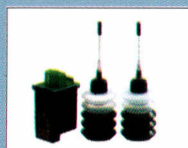
Fyld nyt blæk på dine gamle patroner med PMS refillsystemer. Dette gør blækprintere billigere i drift end matrixprintere! PMS er et professionelt refill system med hurtigttørrende specialblæk.

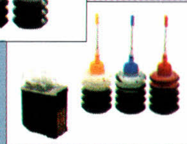
NU ER INKJET FOR ALVOR BILLIGT

NYHED!

REFILL 2-PAK til STAR SJ-48, Canon BJ10E m.fl. SORT.
KUN: 145,-

REFILL 5-PAK til STAR SJ-48, Canon BJ10E m.fl. SORT.
KUN: 345,-

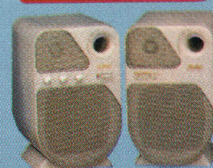




FARVE-REFILL 2-PAK til STAR SJ-48, Canon BJ10E m.fl. vælg brun, rød, grøn, blå eller violet.
KUN: 195,-

SUPERHØJTTALERE: 80W





Powerlyd i orkesterkvalitet til dit lydkort. Med indbygget forstærker. Tilsluttes blot stikkontakten og lydkortet.
FØR: 998,-
NU: 798,-

Kom ind til din lokale forhandler:

Sjælland

BINGO 1, Frederikssundsvej 57	2400 København NV	38 34 11 24
BINGO 2, Roskildevej 284	2610 Rødovre	36 70 03 62
BINGO VIDEO, Frederikssundsvej 43	2400 København NV	31 10 22 70
BINGO BALLERUP, Ballerup Centret	2750 Ballerup	42 65 35 05
BINGO FREDERIKSBERG, Værnedamsvej 1	1819 Frederiksberg C	31 24 51 12
BINGO AMAR, Amagerbrogade 255	2300 København S	32 52 19 17
BINGO AMAR-100, Amagerbrogade 100	2300 København S	31 55 19 30
BINGO POSTORDRE FRA DAG TIL DAG		31 10 22 70

Jylland

Dam Foto, Algade 76	9700 Brønderslev	98 82 07 70
Dam Foto, Danmarksgade 49	9900 Frederikshavn	98 42 19 10
ASG Foto, Bredgade 15E	7400 Herning	97 12 55 14
Foto-Jensen, Østergade 10	7500 Holstebro	97 42 49 49
Dam Foto, Vestergade 4	7900 Nykøbing Mors	97 72 39 72
Byskov Ovesen Foto, Nørregade 24	7100 Vejle	75 82 30 88
Dam Foto, Sct. Mathiasgade 62	8800 Viborg	86 61 58 99
Dam Foto, Ryesgade 37	8000 Århus C	86 13 22 32
Dam Foto, Frederiksgade 8	7700 Thisted	97 92 39 92
Dam Foto, Østergade 12	9800 Hjørring	98 92 13 49

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer. BMP DATA Engros ApS 42 28 87 55

SIERRA SOCCER

Sportsverdenens største mediecirkus næst efter De olympiske Lege er uden tvivl det netop overståede verdensmesterskab i fodbold. Store begivenheder er lig med store spillicenser - vi kigger på en af de først udkomne af slagsen.

I skrivende stund er VM's åbningskamp blot et par dage forude, men når du læser dette, er det grimme trofæ i sikker forvaring hos de næste fire års bedste fodboldnation. Hos hvem dette klenodie er landet er et faktum, prominente herrer som Baggio, Romario og Bergkamp har haft en vis indflydelse på, men skulle du ikke være en af dem, giver Sierra dig nu chancen for at ændre det egentlige resultat af VM. Dette store tilbud får du gennem spillet Sierra Soccer, der er det amerikanske softwarehus' første udspil nogensinde på denne front.

Man begynder med at bestemme et spillerantal mellem nul og otte, og kampenes varighed kan justeres fra 2x1 til 2x10 minutter. Du vælger også, om der skal spilles en venskabsmatch, eller om der skal startes et rigtigt VM. Vælger du sidstnævnte, må du bestemme, om puljeinddelingen skal være som i virkeligheden, eller om den skal ske efter en lodtrækning af computeren.

Spiller man en venskabskamp, er det bare to halvlege og et slutresultat, men kaster du dig ud i et VM, foregår det efter de rigtige forhold for denne turnering - sågar metoden til inddeling af ottendedelsfinalerne er helt korrekt. En sjov ting er, at Sierra har valgt at lægge England og Frankrig mellem de hold, du kan vælge ud fra - på trods af at de var for dårlige til at kvalificere sig!

Når drømmeholdet er valgt, gør man sig klar til at begynde selve spilleriet, men for ægte fodboldfreaks venter der en storslem overraskelse, når holdopstillingen skal sættes: Enten har Sierra hyret en svært ordblind person til at skrive spillernes navne ind, eller også er disse navne copyrightet FIFA. Lige meget hvad, kan du godt vinke farvel til Careca, Pagliuca og Riedle, og sige goddag til Karreka, Paggiluka og Readall. Uanset hvor meget man prøver, *er* det ikke det samme, når målscoreren hedder Clynsmun istedet for Klinsmann!

En anden ting, der også irriterer, er at man ikke kan lægge en videre avanceret taktik før kampen. Alt afhængig af det valgte antal forsvars-, midtbane- og angrebsspillere i startopstillingen bliver taktikken derefter (eksempelvis 4-4-2 og 5-3-2), og ret meget mere kan man ikke gøre ved det! Godt nok kan man se, hvor gode/dårlige de forskellige spillere er, og godt nok kan man rokere lidt rundt under selve kampen, men sammenlignet med MUPLC's TactiGrid virker det en smule tyndt.

Banen overværes fra et sted bag det ene mål i en 45 graders vertikal (lodret) vinkel, og dette indebærer, at banen forekommer bredest ved den ene baglinie, hvorefter den langsomt bliver smallere, efterhånden som kameraet kører op mod det andet mål. Det siger jo sig selv, at spillerne burde blive tilsvarende mindre, når banen skrumper ind, men det gør de nu ikke. Næ, de beholder deres størrelse over hele banen, så den målmand, der står i det øverste mål, fylder betydeligt mere i målrammen end sin konkurrent og har væsentligt kortere ud til sine stolper.

Dog bevæger spillerne sig en smule langsommere i den øverste halvdel, hvilket gør det mere naturtro, men så bevæger bolden sig jo også i tilsvarende sløvt tempo, og det giver spillet et yderst besynderligt 'feel'. Og det *er* meget lettere at score, når man angriber mod det store nederste mål. Kontrollen minder en del om den, vi kender fra Sensible Soccer og MUPLC: Med hurtige tryk på knappen sendes bolden rundt fra spiller til spiller, men i modsætning til i de to andre titler, kan man ikke selv bestemme, om man vil skyde på mål eller aflevere bolden! Når den spiller, der er på bolden, ikke har flere medspillere mellem sig og målet, vil et tryk på den røde sende bolden mod kassen, men står der en medspiller inde i feltet, vil boldbesidderen aflevere bolden til ham, så glem alt om langskud.

Der er en række andre småfejl, der har irriteret mig grueligt under testen. Blandt andet har målmanden den kedelige egenskab at gå fejl af bolden, næsten hver gang man laver en tilbagelægning, og således bliver tilbagespilninger som regel lig med selvmål! Målmændene er i det hele taget ret gode til at misse selv de mest simple bolde.

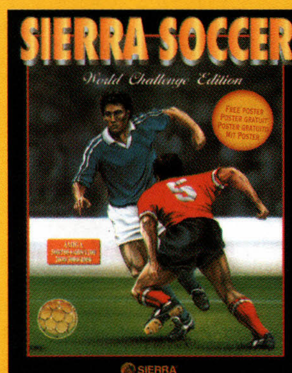
Bortset fra det ovennævnte er spillet såmænd nogenlunde underholdende, og man kan da få sig et par sjove dyster, både mod computeren og mod venner (hvis man har sådan nogle). En rigtig god ting er dødboldssytemet, der er en videreudvikling af det, vi kender fra Goal! Spillet har blot for mange småfejl og efterhånden må softwarehusene da indse, hvor mange faktorer, der skal gå op i en højere enhed, før et fodboldspil bliver *rigtig* godt.

I modsætning til spil i andre genrer som f.eks. action og adventure, er fodboldspillene ikke nogle, man gennemfører for så at springe videre til næste spil i serien, nej, et godt fodboldspil kan holde i årevis, se bare Kick Off 2! Sierra Soccer er delvist skægt, men alt for upoleret, og derfor falder spillet til jorden, også selvom det ikke er gennemført elendighed. ❑

Simon Skals



Klar, parat, SPARK! Straffespark i Sierra Soccer.



Grafik:	63%
Lyd:	57%
Powerplay:	69%
HiScore:	66%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgiver:	Sierra
Udlånt af:	Sierra

PC
Skulle efter sigende blive konverteret til dette format, hvis Amiga-versionen slår igennem på markedet.

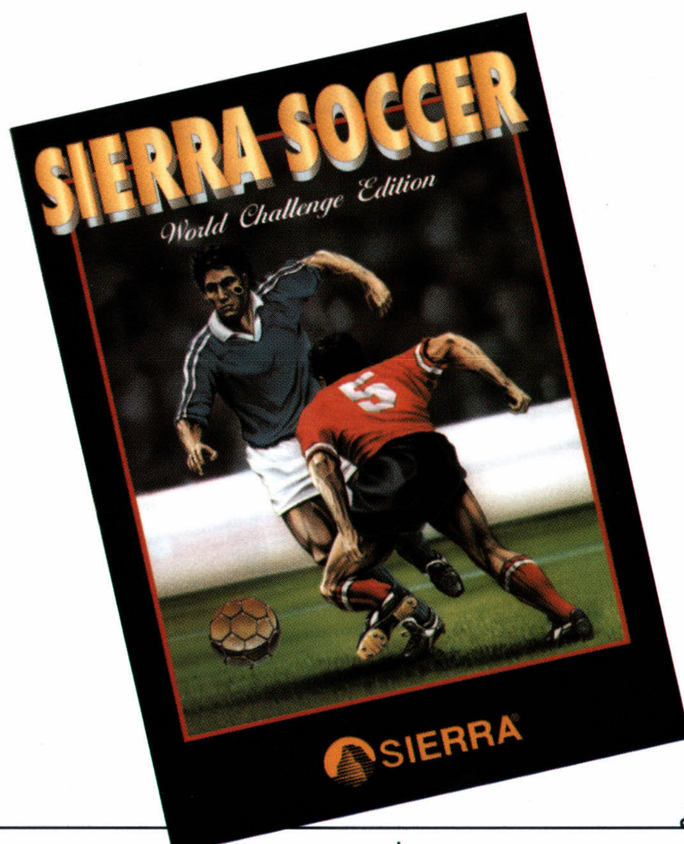
AMIGA HISCORE: 66%

STOR VM KONKURRENCE

Det KAN næppe holdes hemmeligt længere! VM i fodbold er i gang og går udmærket, i 'Guds eget land', og det har fået en lang række softwarehuse op af stolen. Amerikanske Sierra er et af dem, og i samarbejde med den engelske afdeling er det lykkedes os at få arrangeret en ægte sommer-, sol-, strand- og fodboldkonkurrence, der slår benene væk under selv Brian Laudrup.

VIND!

Billetter til finalen kan vi desværre ikke klare - der var allerede udsolgt, men lidt præmieguf fra Sierra UK vil være påvej til de heldige vindere, heriblandt 10 stk. Sierra Soccer (altså et styk til hver vinder). Send kuponen ind og deltag i denne stor-artede konkurrence, der kan forsøde tilværelsen for selv den mest garvede fjernsynoman.



Sådan deltager du:

Udfyld kuponen med de rigtige svar på nedenstående spørgsmål. Hvis du er i tvivl kan du jo altid prøve at læse anmeldelsen af Sierra Soccer og artiklen om VM fodboldspillene en gang til.

1. Hvad hedder programmøren bag Sierra Soccer?
A) Steven Dunn
B) Bill Gates
C) Marlon Brando

2. Hvilket af disse spil har Sierra On-Line ikke udgivet?
A) Leisure Suit Larry IV
B) Kings Quest VI
C) Gabriel Knight

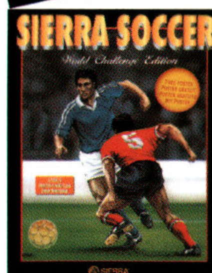
3. Hvor mange TV-seere så i gennemsnit hver kamp under verdensmesterskaberne i fodbold 1990?
A) 26 mill.
B) 718 mill.
C) 513 mill.

4. I hvilket land bliver Sierra Soccer produceret?
A) England
B) USA
C) Danmark

5. Hvad hedder det stadion, hvor de første indendørskampe i VM-historien finder sted?
A) The Cadillac Deliverance Hall
B) The Pontiac Silverdome
C) Royal Albert Hall

Indsend kuponen med dine svar, navn, adresse etc. inden onsdag d. 17. august 1994, og du deltager i lodtrækningen om de spændende præmier. ❑

Dine svar:
1. ❑ A ❑ B ❑ C
2. ❑ A ❑ B ❑ C
3. ❑ A ❑ B ❑ C
4. ❑ A ❑ B ❑ C
5. ❑ A ❑ B ❑ C



Abonnerer du på HiScore Professionel?
❑ Ja ❑ Nej

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

Husk Porto

HiScore Professional
Hillerødgade 81-83
2200 København N

ZAP

Piratjagten fortsætter

Piraten Jan Jensen, hvis tidligere virksomhedsforhold var under luppen i HSPro's tidligste forfader Fokus Data, har netop faxet os et hemmeligt brev med besked om, at han ikke er væltet af pinden, men stærkt påvej med et nyt piratfirma. Følgende er en nøjagtig afskrift af hans fax til redaktionen d. 8. juni 1994.

Til HiScore

Eftersom der nu er gået næsten et år, synes jeg det nu er på tide at fortælle jer, hvilke fjolser I er. Jeg må nok hellere fortælle jer, at det er mig, der stod bag firmaet JJ-Soft, som I havde så meget sjov med, og jeg tjente rigtig godt på. Da I lavede interview nr. 2, fortalte jeg jer, at det var en M.C *(forkortet af red.)*, der stod bag mit firma JJ-Soft. Det er IKKE korrekt. Jeg nævnte bare hans navn, da jeg ikke kan lide ham. Jeg har IKKE haft personlig kontakt med nævnte M.C. nogensinde. Det er mig IKKE bekendt, at M.C. skal have noget at gøre med piratkopieret software. Grunden til, at jeg nævnte ham var UDELUKKENDE, at han lavede assembler-siderne i jeres blad på daværende tidspunkt, og jeg på den måde kunne få ham fyret. For at I skal vide, at jeg er den rigtige Jan Jensen, vil jeg gøre opmærksom på to forhold:

1. Jeg ved, at det af jer bragte interview blev ændret med vilje af jer.
2. Jeg ved, at der blev foretaget mere end ét interview, i hvilket jeg fortalte historien med M.C.

Nu spørger I nok jer selv, hvorfor nu dette brev *(næh, vi er nærmest ligeglade - Zap)* Svaret er ganske simpelt: fordi jeg planlægger et nyt firma, der dog denne gang skal annoncere hos jeres konkurrent. Og jeg ser gerne, der kommer noget mere omtale af piratkopiering i Danmark, da dette vil forøge mit salg med flere hundrede procent. Jeg er nemlig meget utilfreds med den linie, som bliver lagt af de nuværende softwaregrossister i Danmark. De har valgt at tie os ihjel. Det var langt bedre, da det hedengangne Super Soft udlovede 100.000 kr i dusør for pirater. Når min annonce er udkommet i Privat Computer, vil I straks modtage en ny fax fra mig, så I med det samme kan skrive en ny artikelserie om piratkopiering, og om at Privat Computer støtter piratkopieringen i Danmark *(Du tager helt fejl. Zap)*. Jeg kan dog allerede nu afsløre, at når mit firma starter, vil jeg bruge navnet på en ledende medarbejder på Privat Computer. Jeg er også villig til at blive interviewet af jeres blad, når mit nye firma er startet.
Jan Jensen, JJ-Soft

Der snød du os nok rigtig godt, hva'? Du er vist en værre én. Desværre må vi skuffe dig med, at M.C. ikke blev fyret, og at dine krumspring overhovedet ikke har haft indflydelse på andet end vores lattermuskler. Af hensyn til de af dine medlæsere, der ikke kender forhistorien, følger et kort oprids:

a) Tirsdag d. 6. juli, d.v.s. få dage efter, at Fokus Data 9 er kommet på gaden, får vi en henvendelse fra en læser, der ønsker at tegne abonnement. I samme åndedrag spørger han, om vi er klar over, at en af vore annoncører, JJ-Soft, sælger piratkopier.

b) Vi ringer JJ-Soft op under foregivende af at ville købe spil og erfarer, at der er tale om piratkopier. Den båndede samtale bringes sammen med en artikel i FD 10.

c) En anden læser, der har handlet med JJ-Soft, politianmelder firmaet, da han har modtaget piratspil i stedet for originaler. Sagen efterforskes af Ålborg politi.

d) Kort efter ringer en anonym person til FD-redaktionen og påstår, at M.C., der er freelanceskribent på bladet, handler med piratsoftware. Midt i samtalen lægges røret på.

Jeg må tilstå, at jeg har svært ved at se sammenhængen i din fax. Hvordan kan du påstå, at du ikke kan lide M.C., når du aldrig har talt med ham eller set ham. På den anden side kan jeg fortælle dig, at vi allerede dengang vidste, at M.C. ikke solgte piratspil.

Angående spørgsmålet om hvem, der er den rigtige Jan Jensen, kan jeg oplyse, at vi ikke har ændret noget interview med pågældende. Vi har stadig samtalen på tape, og det ligger helt fast, at vi tværtimod bragte hvert ord fra samtalen helt ned til de enkelte øh og tjah. Vi har iøvrigt flere eksemplarer tilbage af Fokus Data nr. 10, hvis nogen skulle være interesseret.

Hvis du vil starte et nyt firma, må jeg skuffe dig med, at Privat Computer ikke lader pirater annoncere. Det gør ingen - hverken magasiner eller aviser. Jeg gør opmærksom på, at det er ulovligt. Faktisk er det strafbart, og hvis du er over 18 år, koster det ifølge Københavns politis bedrageriafdeling op til 18 måneder bag tremmerne. Dusøren, som Super Soft udlovede i forbindelse med piratfangst, var iøvrigt på 10.000 kr, ikke det astronomiske beløb, du fantaserer om.

Jeg har svært ved at fatte, hvad du vil med at fortælle om dit nye firma. Og hvorfor vil du sværte en ledende medarbejder ved Privat Computer til? Der er ingen af os, der er interesserede i dig. Men det er der andre, der er. Jeg kan fortælle dig, at redaktionen på HiScore Professionel har orienteret Privat Computer om din fax, og at vi har indgivet politianmeldelse.
Zap

Skidegodt, Egon!

Her er en liste over udgivne og kommende titler til Amiga CD32! Listen er kopieret fra Amiga Format maj 1994. Jeg har selv en CD32, og jeg er sikker på, at mange andre end jeg kan få glæde af listen. Er det tilladt at bringe materiale fra andre blade i jeres blad? Hvis det er, så synes jeg, at I skal trykke denne kopi til jeres blad! Jeg har selv abonnement og synes, at jeres blad er skidegodt!
Flemmming Skov, Spøttrup

Tak for dit forslag. Desværre er den slags lister af tvivlsom karakter, og vi ønsker ikke at skuffe vore læsere. Læg mærke til, at listen fra det engelske blad indeholder 51 udgivne og 72 kommende titler pr. maj 1994. Efter en hurtig zapning har jeg fundet flere fejl - kommende spil (pr. maj 94!!!) står som udgivet (Defender of the Crown 2 fra Commodore), udgivne spil står listet som kommende, nogle spil står både som udgivet og kommende, og andre spil er slet ikke nævnt. Er De forvirret? Det vil De også være, når De har læst næste nummer af Amiga Format.

Den slags lister er, som du kan se, farlige og utroværdige, og vi undgår dem her i huset - uden at bebrejde vore engelske kolleger deres politik. I de store udenlandske spilblade strømmer der større millionbeløb gennem hvert nummer, og alle ønsker at være først med det hele. Bemærk for eksempel, hvordan julinumrene af stort set alle udenlandske blade allerede er udkommet tidligt i juni.

Problemet er, at en sådan liste i virkeligheden bliver uddateret dagen efter, at den er skrevet, sådan at forstå, at forudsigelser om spiludgivelser er totalt umuligt. Det er sværere end meteorologi, og Voldborg er endda akademisk højtuddannet i sit job.
Uanset CD32's kvaliteter og den stigende strøm af spil til den, er det de samme softwarehuse, der udgiver spillene. Derfor tror jeg først på, at et spil er udgivet, når jeg har set det. Og jeg tror først på spillet, når jeg har prøvet det. Men tak for sangen, Flemming. Bliv endelig ved!
Zap

KASSEN
Stedet, hvor læserne får svar på tiltale

Lydhørt problem

Yo Zap! Jeg har diskuteret det med mange, og nu gør jeg det med dig!
1) Hvilket lydkort er bedst, og hvad er forskellen? Sound Blaster 16ASP med WAVE Blaster eller Sound Blaster AWE32? Jeg kender kun én fordel ved SB32 frem for SB16, og det er, at man kan sætte RAM på SB32.
2) Laver I snart jeres blad helt om til PC, da jeg er PC freak!
Bye for now!
Hans Otto Mouridsen, Tarm

Yo Moma! Heftige spørgs mål fra Tarm. Vi tager dem bagfra.
2) Nej. Hvis vi lod Amiga- og CD32-folkene i stikken, hvor skulle Zappen så få alle læserbrevene fra? Tilsyneladende er (alle de andre) PC-brugere desværre medlemmer af det tavse flertal, eller også kan de ikke skrive. Så væbn dig med tålmodighed.
1) Det samme har jeg spekuleret på. Demonstrationen, jeg har oplevet af AWE32, virker overbevisende, men når kortet har været igennem redaktionens vridemaskine, skal du få et svar. Og det kommer i næste nummer af HSPro, hvor vi fyrer en test af med alle de nye lydkort.
3) Gratis bonussvar på spørgsmålet om, hvorfor Windows starter langsommere op, hvis man har mange skrifttyper installeret: Det skyldes simpelthen, at TrueType-fontene læses ind via WIN.INI-filen, og den skal tygges igennem, inden du får dit Program Manager-billede op. Men hvad skal du med alle de TrueTypes? Det er jo kun lir, der sætter dit Windows ned i fart. Udvælg dine tre-fire flotteste fonte og nøj's med dem. God fornøjelse!
Zap

Faxisk

Jeg sad lige og læste jeres blad (nr.7), da jeg så noget om programmet TrapFax (s. 38-39). Jeg ved ikke, om I *har* testet GPFax i et tidligere blad, men ellers får I lige et tip: Program: GPFax, version: 2.33, class-type: 2, dateret: 23/5-93, system: Amiga (sikkert fra 1.3 ->), harddisk: Jeps (selvfølgelig).

Programmet fungerer perfekt!! Det er envidere bedre end det PC-program, min far har, og jeg mener, at det kan skaffes hos Kenneth Friber, Fido 2:230/0, Malling. Ellers kan det vel købes i en eller anden forretning... I skulle lige tage at se på det. Det er forøvrigt et genialt blad, I har - bare lidt mere Amiga-stuff...
Mikkel Hansen, Beder

Tak for dit forslag. Desværre er ingen af redaktionen til stede, så jeg kommenterer lige: Vi kender programmet og synes, at det fungerer udmærket. Det vil derfor være naturligt at tage det med i en stortest i AmigAvisen. Læs mere om den andetsteds i bladet. Nu er redaktionen kommet tilbage. Jeg smutter!
Zap

Hvilken rolle spiller det?

Først og fremmest en tak for et supergodt blad (Danmarks bedste). Jeg synes, at I fordeler stoffet på en udmærket måde, så der er omtrent lige meget om hver computer. Jeg har selv en A500. Jeg har nogle spørgsmål, som jeg håber, du kan svare på:
1. Jeg er en stor fan af SSI's rollespil, og min forhandler siger, at Dark Queen of Krynn er i restordre. Har I nogen anelse, om spillet overhovedet udkommer?
2. Ved du, om SSI har tænkt sig at fortsætte med at lave rollespil til Amigaen, og i så fald, i hvilken form?
3. Jeg har tænkt mig på et tidspunkt at købe en A4000 tower i England, da jeg alligevel skal dertil. Det, jeg gerne vil vide, er, om den On Site Warranty, der findes på Amiga-computerne betyder, at jeg kan få garantidækket reparation også i Danmark, selv om den ikke er købt her.
4. Ved du noget om, hvornår PC-emuleringshardwaren kommer til Emplant. Hvis ja, har I tænkt jer at anmelde den?
Torben Jensen, Birkerød
Fork. af Zap

Tak for meldingen! Den var mer, og det er helt rart her i regnvejret, som du iøvrigt kan læse mere om i lederen. Her er en bunke svar:
1. SSI/US Gold i England udtrykker'deres glæde over din begejstring for deres rollespil. Desværre er DQOK af en sådan alder, at hun ikke bliver produceret til Amigaen længere.
2. SSI/US Gold har ikke planer om at fortsætte med at lave rollespil til Amigaen. Sorry, mate!
3. En forsikring tegnet i England dækker ikke i Danmark! Får du problemer med dit Tower, som du iøvrigt nok vil få svært ved at finde derovre, vil det være et show uden lige at få det lavet. Og især lavet under garanti, for hverken engelsk eller tysk garanti når den danske til skulderen. Desuden står Commodore-fabrikkerne i tomgang for tiden, indtil der opnås en afklaring på den økonomiske situation. Læs mere herom i lederen side 6.
4. Utilities Unlimited havde oprindeligt planer om at sætte PC-delen til Emplant på markedet i løbet af foråret '94. Men den er ikke dukket op endnu, og i skrivende stund er det ikke muligt at opdrive et konkret svar fra UU. Jeg håber, at disse svar er fyldestgørende.
Zapdupdapidudadudaa!

Something rotten

De nordiske guder fortæller mig, at there is something rotten in this magazine, and it is not turning better. Jeg må sige, at den danske bladverden som helhed har skuffet igen. Der er desværre ikke ét eneste dansk AMIGA-only blad tilbage *(forkert! Zap)*. Det er synd og skam. Hvad skal vi freaks så gøre? Ja, vi kan holde os til vores modem - dermed ikke sagt, at modems er en dårlig ting, slet ikke, men de er dyre. Men den danske Amiga-verden bliver forsømt, så det basker på snart alle punkter - det må der laves om på NU! *(såså, bevar roen, Zap er her her jo)*

Nå, nu til selve bladet. Det er i min abonnenttid ikke lykkedes mig at åbne et så dårligt nr. af HiScore som nr. 8. Ikke én eneste Amiga-artikel, der omhandlede et eller andet emne. Ingen software/hardware-anmeldelser overhovedet. Og kom ikke og sig, at der ikke kommer nye spil/programmer, for det nærmest vælter frem med nye spændende spil og programmer, der både understøtter AGA og HD. Der er tilmed (længe ventet) begyndt at blive lave spil, der kun kan installeres på HD, hurra for det. Nåh, men i stedet bliver (som de plejer) næsten alle Amiga-spil kylet over i jeres KortNyt som en slags andenrangs skrammel. Det eneste, jeg læste, var artiklen fra CeBIT og The Gathering. Vi savner seriøse Amiga hard- og software anmeldelser, please. Desuden savner jeg utrolig meget PD-sektionen. Nu, vi snakker om PD/Shareware o.s.v., kunne det være rart med mere dybdegående anmeldelser ligesom i Privat Computer (undskyld).

Såvidt jeg forstod, var et af hovedargumenterne til, at I i sin tid også besluttede at beskæftige jer med PC-stof, at det ville medføre flere indtægter til jeres hårdt trængte kasse i form af reklamepenge fra de tonsvis af PC-forhandlere, der findes på markedet. Men så er det, jeg siger, hvor f..... er så alle de reklamer, I gik og drømte om. Sjovt nok svarer mængden af PC-reklamer ikke rigtig til jeres PC-stof, og jeres Amiga-stof svarer heller ikke til de langt flere Amiga-reklamer, der findes i jeres blad. ER I sikre på, at I ikke har satset forkert, hva'? Nå, slut med kritikken for denne gang...but I'll be back. But wait ... I have a single question: I skulle vel ikke vide, efter at have anmeldt Disk Expander, om det ➡

er muligt at 'unpacke' sin A1200 HD efter at have 'packed/stacket' drevet? BMP kunne ikke fortælle mig det.

Ellers alle tiders med jeres længe ventede læserundersøgelse. Håber, det vil resultere i et lidt mere spændende blad for den glade Amiga-ejer - ligesom i gamle dage.
Martin Halberg, Vordingborg

Tak for dit muntre indslag. Du får øffet en del i dit brev. Det er også okay - vi har brede skuldre. Lad os tage en ting ad gangen. Indledningsvis foreslår jeg, at alle Amiga-freaks anskaffer sig AmigAvisen, der er ganske gratis. Herefter har ingen Amiga-freak noget at klandre HiScore for. De nærmere omstændigheder ved denne genistreg af en avis kan du læse om andetsteds i bladet.

Med hensyn til KortNyt er det ikke andenrangsspil, der havner dér, men enten 1) opdateringer af tidligere udsendte spil eller 2) titler, som er kommet redaktionen ihænde for sent til få den fulde anmeldelsesplads i det pågældende nummer. Forestil dig så, at de først bliver omtalt i næste nummer - der er to måneder efter spillenes udgivelse! Da spil/programmer tilflyder os i en lind strøm, og vi samtidig er pisket til at indpasse dem efter vores deadline, opstår der hurtigt skævheder. Men du har fuldstændig ret i, at HSPro 8 led af en katastrofal mangel på Amiga-anmeldelser. Vi havde simpelthen ikke Amiga-spil i netop den periode. Tro mig, der er også Amiga-freaks i redaktionen, og adskillige af dem måtte søge læge, fordi vi havde det problem.

Faktisk var inddragelsen af PC-stof ikke en satsning. Det skete efter velberåd hu: PC-markedet stiger. Der kommer flere, hurtigere, bedre maskiner og tilbehør, spil og programmer. Der kommer også, stille og roligt, flere og flere annoncører til. Men annoncørerne er generelt de sidste, der kommer med, især i et nyt blad, de 'ikke kender'. Som hovedregel er det medierne, der trækker læsset i den henseende. Det er vi efterhånden vant til.

PD/shareware-markedet er for omfattende at komme ind på. Der kommer simpelthen så meget PD/shareware, at man kunne lave et helt blad, der kun beskæftiger sig med det, og vi vil ikke forpigte os til at dække det kollosale marked, fordi vi ikke vil kunne gøre det optimalt. MEN... s'fø'li' vil vi lejlighedsvis tage et vue over markedet på vores sædvanlige grundige måde. Bare for dig!
Jeg zapper af!

Jeg savner modspil

Humlen i mit talerør til menneskeheden er, at jeg har nogen at kommunikere med. Og jeg har bemærket, at HSPro har flere læsere, der kan skrive - både til konkurrencer, læserundersøgelser, Dirty Tricks og andre spalter. Men hvorfor sylter I MIG? Hvad har jeg gjort? Gør noget - jeg savner modspil! Der må være hundreder af læsere, der har noget at foreslå, spørge om, fortælle om, beklage sig over - husk, vi er i 1990'ernes Dannevang, og der sker altså noget. Fat komputteren, start Kindwords eller Word 6.0, eller hvad du nu bruger, og SKRIV til din Zap. Herunder ser du hvordan:

1. Vedlæg, HVIS OVERHOVEDET MULIGT, dit brev på både diskette og papir.
2. Skriv enten på PC eller Amiga. Gem altid TO versioner af dit brev på disketten - én i tekstbehandlingens eget format, og én som tekstfil (ASCII).
3. Redaktionen forbeholder sig ret til at forkorte indsendte breve.
4. Skriv til:
HiScore Professionel
Hillerødgade 81-83
2200 København N

Mærk kuverten „Zap-kassen"

HIT LISTEN!
Juni 1994

PC

1. Sim City 2000	Maxis	Strategi	(7)
2. Championship Man.Ital.	Domark	Fodbold Sim.	(8)
3. Manchester United	Krisalis	Fodbold Sim.	(NY)
4. Corridor 7	Gametek	Action	(NY)
5. Alone in the Dark 2	Infogrames	Adventure	(5)
6. Sabre Team	Krisalis	Action	(6)
7. Ultima 8 - Pagan	Origin	Rollespil	(2)
8. Battle Isle 2	Blue Byte	Strategi	(NY)
9. Al Qadim	SSI	Rollespil	(NY)
10. Pacific Strike	Origin	Fly Sim	(NY)

Commodore Amiga

1. Manchester United	Krisalis	Fodbold Sim.	(NY)
2. Championship Man. Ital.	Domark	Fodbold Sim.	(3)
3. The Settlers	Blue Byte	Strategi	(5)
4. Frontier - Elite 2	Gametek	Strategi	(2)
5. Sierra Soccer	Sierra	Fodbold Sim.	(NY)
6. Team 17 Collection	Team 17	Opsamling	(4)
7. Award Winners 2	Empire	Opsamling	(NY)
8. Cannon Fodder	Virgin	Action	(10)
9. Complete U.M.S.	Digital Int.	Strategi	(NY)
10. Innocent Until Caught	Psygnosis	Adventure	(NY)

PC CD-ROM

1. Rebel Assault	LucasArts	Action	(7)
2. Mad Dog Mcgree Am.	Laser Games	Action	(NY)
3. Who Shot Johnny Rock	Laser Games	Action	(NY)
4. Lawn Mower Man	S.C.I.	Action	(4)
5. Megarace	Mindscape	Bilrace	(3)
6. Myst	EA	Adventure	(NY)
7. Sam & Max	LucasArts	Adventure	(NY)
8. Hell Cab	TimeWarner	Adventure	(NY)
9. Syndicate + Mission	EA	Strategi	(NY)
10. Ultima 8 - Pagan	Origin	Rollespil	(NY)

Commodore CD32

1. Alien Breed - Qwak	Team 17	Opsamling	(3)
2. Frontier - Elite 2	Gametek	Strategi	(NY)
3. Microcosm	Psygnosis	Action Sim.	(1)
4. Lotus Trilogy	Gremlin	Opsamling	(9)
5. Striker	Gremlin	Bil Sim.	(NY)
6. Brutal Football	Millenium	Rå action	(6)
7. Naughty Ones	Interactivision	Platform	(NY)
8. Sensible Soccer	Mindscape	Fodbold	(8)
9. Global Effect	Millenium	Strategi	(5)
10. Trivial Pursuit	Domark	Strategi	(NY)

Hit-Listen er baseret på salgstal fra den danske softwaredistributør K.E. Mathiasen A/S - K.E. Media.

